TORMENTA20

DEUSES DE ARTON

CRÉDITOS

CRIAÇÃO
Guilherme Dei Svaldi, J. M. Trevisan,
Leonel Caldela, Marcelo Cassaro e Rafael Dei Svaldi

DESENVOLVIMENTO
Camila Gamino, Christiano Linzmeier, Daniel Duran,
Gabriel Pitre, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan,
Karen Soarele, Leonel Caldela, Lucas Redzard
Felipetto, Marcelo Cassaro, Momo Soares,
Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa e Thiago Trot

DIREÇÃO DE ARTE
Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO
Tiago Orib

REVISÃO
Elisa Guimarães, Emerson Xavier,
Kali de los Santos e Vitória Vozniak

ARTE DA CAPA
Samuel Marcelino

ARTES INTERNAS
Anderson Jackal, Arthur Portela,
Dan Ramos, Danilo Martins, Dora Lauer,
Erica Awano, Gabriel Feitosa, Guilherme Tero,
Janio Garcia, João G. Santos, João Garin,
Juaum, Judah Carvalho, Leonardo Wyrnist,
Lucas Gomes, Marcelo Cassaro, Odmir Fortes,
Pablo Souza, Pietro Antognioni, Rafael Françoi,
Renato Leite, Ricardo Mango, Samuel Marcelino,
Tiago Zacarovs e Victor Maristane

ASSISTENTE EDITORIAL
Miguel Souza

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO
Laura Reginin

EDITORA-CHEFE
Karen Soarele

DIRETOR-GERAL
Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Daniel Boff, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel dos Santos, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.

Tormenta é Copyright © 1999-2025 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan, baseado em material original de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados à Jambô Editora. Reproduzir este livro sem autorização da editora é uma violação das Obrigações & Restrições de qualquer devoto artoniano.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: maio de 2025 (v1.1) | ISBN: 978658337593-3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343d Cassaro, Marcelo
Deuses de Arton / Marcelo Cassaro [et al.]; ilustrações por Erica Awano [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2025.
320p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Awano, Erica. III. Título.

CDU 794.021

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: 4
Sobre Este Livro 4
O Panteão 5
A Segunda Lição 6

CAPÍTULO 1: CAMPEÕES DOS DEUSES 8
Ser Devoto 10
Classes Divinas 11
Clérigos & Frades 12
Sacerdote de Aharadak 12
Sacerdote de Allihanna 12
Sacerdote de Arsenal 13
Sacerdote de Azgher 13
Sacerdote de Hyninn 14
Sacerdote de Kallyadranoch 14
Sacerdote de Khalmyr 14
Sacerdote de Lena 15
Sacerdote de Lin-Wu 15
Sacerdote de Marah 16
Sacerdote de Megalokk 16
Sacerdote de Nimb 17
Sacerdote de Oceano 17
Sacerdote de Sszzaas 18
Sacerdote de Tanna-Toh 18
Sacerdote de Tenebra 19
Sacerdote de Thyatis 19
Sacerdote de Thwor 20
Sacerdote de Valkaria 20
Sacerdote de Wynna 21
Sacerdote do Panteão 21
Autoridades Divinas 22
Druidas 24
Druida de Aharadak 24
Druida de Allihanna 24
Druida de Megalokk 25
Druida do Oceano 25
Druida de Tenebra 26
Druida de Arton 26
Paladinos 28
Paladino de Azgher 28
Paladino de Khalmyr 28
Paladino de Lena 29
Paladino de Lin-Wu 29
Paladino de Marah 30
Paladino de Tanna-Toh 30
Paladino de Thyatis 31
Paladino de Valkaria 31
Paladino do Bem 32
Nova Linhagem: Abençoada 33
Outros Devotos 34
Suraggel Variantes 36
Nova Classe: Frade 38
Novos Poderes Concedidos 42
Equipamentos Religiosos 48
Equipamento de Aventura 48
Ferramentas 49
Vestuário 49
Esotéricos 51
Alquímicos 52
Alimentação 52
Serviços 54
Itens Superiores 54
Itens Litúrgicos 55
Magias Divinas 60

CAPÍTULO 2: DISTINÇÕES 66
Distinções em Jogo 68
Usando Distinções 68
Bufão de Hyninn 70
Cavaleiro da Luz 73
Cavaleiro de Khalmyr 76
Colecionador Monstruoso 79
Dançarina de Marah 82
Detetive de Tanna-Toh 85
Exegeta do Akzath 88
Forjador Litúrgico 92
Guardião da Realidade 95
Herói Henshin 98
Improvisador de Lena 102
Inquisidor de Wynna 105
Mestre de Armeria 108
Numeromante 112
Pacificador 115
Pregador 118
Sombra de Tenebra 121
Sortudo de Nimb 124
Sumo-Sacerdote 127
Taumaturgista 130
Teurgista Hermético 133
Tibarita 136
Tirano do Terceiro 139

CAPÍTULO 3: DEUSES E AVATARES 142
História do Panteão 144
Aharadak 148
Allihanna 152
Arsenal 156
Azgher 160
Hyninn 164
Kallyadranoch 168
Khalmyr 172
Lena 176
Lin-Wu 180
Marah 184
Megalokk 188
Nimb 192
Oceano 196
Sszzaas 200
Tanna-Toh 204
Tenebra 208
Thwor 212
Thyatis 216
Valkaria 220
Wynna 224
Deuses Menores 228
Os Antigos Deuses 238
Artefatos Divinos 246

CAPÍTULO 4: AMEAÇAS DIVINAS 250
Abissais 252
Aspectos dos Deuses 264
Celestiais 274
Fadas 286
Gênios 298
Gigantes 306
Perigos Complexos 316
Tabela de Ameaças por ND 319

SOBRE ESTE LIVRO

Deuses. Eles estão por toda parte. Divindades e seus devotos são protagonistas, vilões, patronos e manipuladores em quase todas as principais histórias de Arton.

Em *Holy Avenger*, a trama girava em torno do maior campeão dos deuses — e acabava com uma reviravolta no Panteão. Em *O Inimigo do Mundo*, os deuses tinham seus próprios capítulos, com sua própria trama paralela. Mesmo quando os deuses não estão explicitamente no centro da narrativa, sua presença pode ser sentida: em *Ledd*, o Colecionador é vítima das tramoias divinas; em *A Joia da Alma*, os heróis lidam com um poder anterior aos próprios deuses. Sagas fundamentadas no mundo físico, como a Guerra Artoniana, incluem passagem pelos reinos dos deuses, ou devotos em papéis de liderança. Durante certas fases de *Tormenta*, os deuses foram considerados os grandes personagens icônicos do cenário, os mais lembrados pelos jogadores.

Deuses estão por toda parte. Neste livro, você vai conhecer mais sobre eles. *Muito* mais.

CAPÍTULO 1: CAMPEÕES DOS DEUSES

O primeiro passo para entender a relação entre os artonianos e seus deuses é saber o que significa a devoção. Isso é explicado neste capítulo, com discussões sobre a mentalidade dos devotos e descrições específicas sobre servos de cada um dos deuses maiores. Nesse capítulo também há uma nova classe, o frade — um sacerdote mais afeito à erudição e à magia do que às armas e armaduras. Além disso, temos a linhagem abençoada, novos poderes, magias e itens.

CAPÍTULO 2: DISTINÇÕES

Continuando com material para personagens, este capítulo traz distinções para devotos — especializações para heróis ligados aos deuses. Cada distinção faz um personagem ser membro de uma ordem, adepto de uma filosofia, praticante de uma disciplina exclusiva ou detentor de segredos únicos. Mais do que poderes e opções de regras, as distinções são objetivos para aventureiros, elementos do cenário com impacto concreto nos personagens e na campanha.

CAPÍTULO 3: DEUSES E AVATARES

Se você já conhece os devotos e a maneira como eles enxergam as divindades, chegou a hora de conhecer os deuses em si — a maneira como veem a si mesmos e uns aos outros, seus objetivos, seus históricos... e as fichas de seus avatares. O Capítulo 3 começa com uma linha de tempo dos principais acontecimentos divinos da história artoniana, então detalha cada uma das vinte divindades maiores. O capítulo continua com os deuses menores: divindades ainda longe do nível de poder do Panteão, mas acima dos mortais e cultuados por eles. Aqui há regras para ser devoto de um deus menor, incluindo tornar sua ascensão e o crescimento de sua igreja um dos objetivos de seu personagem. E para ser um deus menor, com seus próprios seguidores. Temos descrições dos deuses caídos — seu histórico e a situação atual de seus devotos e, por fim, artefatos dos deuses, alguns dos itens mais poderosos e importantes de Arton.

CAPÍTULO 4: AMEAÇAS DIVINAS

O livro termina com ameaças divinas — abissais, celestiais, fadas, gênios, gigantes... E os infames aspectos dos deuses, versões menos poderosas de avatares, em geral focadas em uma só faceta da divindade. Fechando o capítulo há novos perigos complexos de natureza divina.

Deuses de Arton é mais do que um compêndio de estatísticas e elementos de jogo. É um compilado de recursos para tornar os deuses artonianos presenças palpáveis em sua campanha. As divindades do Panteão são poderosas e (quase) eternas, sim... Mas cheias de defeitos, emoções, objetivos, até mesmo sonhos. Seus devotos são religiosos que guiam suas vidas pela relação com seu patrono, mas são indivíduos, cada um servindo ao deus a sua própria maneira. A devoção é uma parte esotérica e mística da vida dos artonianos. Aqui você descobrirá como lidar com ela.

Os maiores tesouros deste livro não são itens ou poderes. Seu grande valor está no que é cósmico, imaterial, transcendental. No que é sagrado, profano, solene, apoteótico.

Divino.

O PANTEÃO

O Panteão é o conjunto de vinte deuses maiores que regem Arton e toda a Criação. Seres de poder incompreensível, mas não ilimitado, sua influência é sentida por todos os artonianos, mesmo que não saibam. Contudo, os deuses do Panteão não existem sem seus seguidores — precisam de pessoas que acreditem neles, que sejam devotadas a eles. Assim, a relação entre deuses e mortais é complexa e fluida. Ambos completam um ao outro.

Sempre deve haver vinte deuses no Panteão — por ser um número sagrado de estabilidade primordial, porque o número original era vinte ou por algum outro motivo desconhecido. O fato é: essas vinte divindades moldaram a Criação. Tudo que existe é, de alguma forma, reflexo de suas personalidades.

Os vinte deuses determinam os aspectos mais importantes da existência em Arton. Não por imposição ou por decisão dos mortais, mas por simples influência passiva. Durante a maior parte da história, por exemplo, não houve um Deus da Morte. Tudo que era vivo morria, mas a morte não era cultuada, não era um elemento fundamental e sagrado de Arton. Da mesma forma, Kallyadranoch foi um deus maior durante a maior parte da história. Assim, dragões e a busca por poder bruto foram elementos fundamentais e sagrados para os artonianos, mesmo que fossem mais específicos e "menores" do que o conceito de morte.

Os vinte deuses têm suas próprias relações, tão complexas e vibrantes quanto as dos mortais. Consideram-se grandes amigos e aliados, ou inimigos ferrenhos, ou até amantes. Mas, acima de tudo, consideram-se uma família, uma confraria. Sempre há um líder, o deus mais poderoso de todos, que decide disputas internas e arbitra sobre grandes questões cósmicas. Durante a maior parte da história foi Khalmyr. Tauron ocupou o posto por um breve tempo e Valkaria é a líder hoje em dia.

Deuses maiores podem cair ou morrer. Isso aconteceu um punhado de vezes ao longo da história, mas esses eventos mudaram a Criação para sempre. A queda de um deus maior pode ser decretada pelos demais deuses, provocada pela própria divindade ou arquitetada por mortais. Deuses maiores só morrem sob eventos cataclísmicos.

Deuses são onipotentes em seus reinos — dimensões ainda na Criação, mas fora do mundo material de Arton. Isso, contudo, não significa que não sejam vulneráveis a suas próprias fragilidades emocionais. Glórienn foi afugentada de seu reino por não ter vontade de lutar.

Quando um deus maior cai ou morre, outro deve ascender, para que continuem sendo vinte. Arton sofre com o Panteão incompleto: deuses menores surgem espontaneamente, mortais são tomados por pesadelos, pessoas racionais se entregam a cultos absurdos ou sanguinários. A ascensão de um novo deus é uma lei cósmica: não há como barrar a entrada de um novo membro no Panteão, exceto pela entrada de outro deus em seu lugar. Ainda que o recém-chegado seja odiado por todos (como é o caso de Aharadak, o Deus da Tormenta), só se pode aceitar sua presença. Não há uma "eleição" — um deus menor, mortal ou entidade ascende a partir dos acontecimentos que levaram à queda. Cada caso é único.

Deuses podem vir ao mundo como avatares, personificações materiais de imenso poder. Contudo, criar um avatar toma uma parcela considerável do poder divino. Assim, eles só são usados em ocasiões gravíssimas. Além disso, um avatar não é invulnerável; pode ser derrotado ou até morrer, enfraquecendo e ferindo o deus.

Apesar de tudo isso, deuses maiores não podem interferir diretamente em Arton. Por isso precisam de devotos e heróis: atuam por meio de agentes mortais que cumprem seus desígnios ditados em profecias, revelados em visões ou proferidos por seus sumo-sacerdotes.

Por fim, o Panteão depende da crença dos mortais. Quanto maior seu número de devotos e quanto mais fervorosa for sua crença, mas forte um deus se torna. A ascensão de um deus maior só ocorre quando ele tem muitos fiéis ou seguidores em Arton. Sua queda em geral vem precedida de um declínio em sua religião.

Arton e o Panteão têm uma relação indissolúvel, na qual mortais criados e abençoados por deuses garantem poder a esses mesmos deuses. O que é material é moldado pelo que é místico e vice-versa. E, por definição, tudo que é mais importante em Arton é um reflexo do Panteão.

A Segunda Lição

Olá, jovem. Aproxime-se. Não se acanhe. As almofadas são aconchegantes e os pergaminhos que deixei na mesa estão prontos para serem usados. Acredito que você vai achá-los úteis.

Sou **Mestre Luriel**, servo de **Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento**, e ensinar é minha vocação. Se está aqui, imagino que queira aprender, correto? Já há algum tempo pretendia falar sobre o **Panteão** e acredito que este é o momento perfeito.

Para falar dos deuses, é preciso entender que, antes de tudo que existe e um dia viria a existir, havia apenas duas entidades: o **Nada** e o **Vazio**. Pouco se sabe a seu respeito, uma vez que não há testemunhas de sua existência, mas é consenso que, solitárias em sua infinitude, decidiram se unir e dar origem a **vinte deuses**. Vinte poderosas criaturas de sentimentos conflituosos, donas de seus próprios domínios e responsáveis, logo em seguida, por povoar um mundo recém-criado. O nosso mundo. **Arton**.

Há uma vasta documentação sobre as idas e vindas do Panteão, por sua importância eclesiástica na história do Reinado e além. O domínio de **Megalokk** na Era dos Monstros e a subsequente intervenção de seus pares. A rivalidade e paixão oculta — sentimentos menos contraditórios do que parecem — entre **Khalmyr** e **Tenebra**. A Revolta dos Três, que culminou na petrificação de **Valkaria**, no esquecimento de **Kallyadranoch**, na transformação de **Tilliann** em um mero fiapo de existência e, numa sequência de fatos quase impossíveis, na criação dos lefeu. Além, claro, do astuto roubo dos Rubis da Virtude executado por **Sszzaas**, engenhosamente dando origem ao poderoso Paladino de Arton.

Tudo isso, todos esses fatos, embora sejam relatos guardados em pergaminhos de bibliotecas empoeiradas, também são costumeiramente espalhados em canções de bardos, rimas infantis, peças de teatro e conversas de fim de noite nas tavernas. Os deuses parecem distantes, mas estão muito próximos.

Por isso, quando digo que vou falar do Panteão, confesso que distorço um pouco a verdade. O que quero, na realidade, é falar de cada um de nós, seres que existem sob os cuidados dos vinte.

Perceba: se fomos criados como fruto da tarefa apresentada pelo Nada e pelo Vazio, existimos por conta de um esforço **conjunto**. Mesmo que cada deus criador tenha feito sua raça desejando que aquela fosse a mais sublime forma de vida, apenas um acordo entre todos os outros permitiria que continuássemos a viver. Só a vontade dos vinte seria capaz de garantir que um deus invejoso não se livrasse da criação de outro com um mero acenar de mão. Vivemos, reforço, pela vontade do Panteão.

Mas isso não é o mais curioso, nobre estudante.

O que me arranca um sorriso toda vez que **Nimb** joga seus dados caprichosos, ou quando me banho nas águas de **Oceano**, é saber que, por mais poderosos que sejam, é por força de nossa **vontade** que os deuses permanecem divinos. É nossa **crença** que os mantém vigorosos.

Khalmyr, o Deus da Justiça, teria sido capaz de espalhar seu julgamento pelo Reinado se não fossem as cavalgadas irrefreáveis dos cavaleiros da **Ordem da Luz**? Valkaria, a Deusa dos Aventureiros, teria assumido a liderança entre os seus se não fosse pela persistência de cada herói rastejando em masmorras? Mesmo quando falamos de um deus morto, como **Tauron**, outrora o Deus da Força. Já se perguntou se não é pela insistência dos minotauros em jamais deixarem de acreditar, ainda que face a face com a Tormenta, que seu crânio colossal ainda brilha flamejante em Tiberus? Teria **Glórienn** feito...

Bem, não falemos de Glórienn.

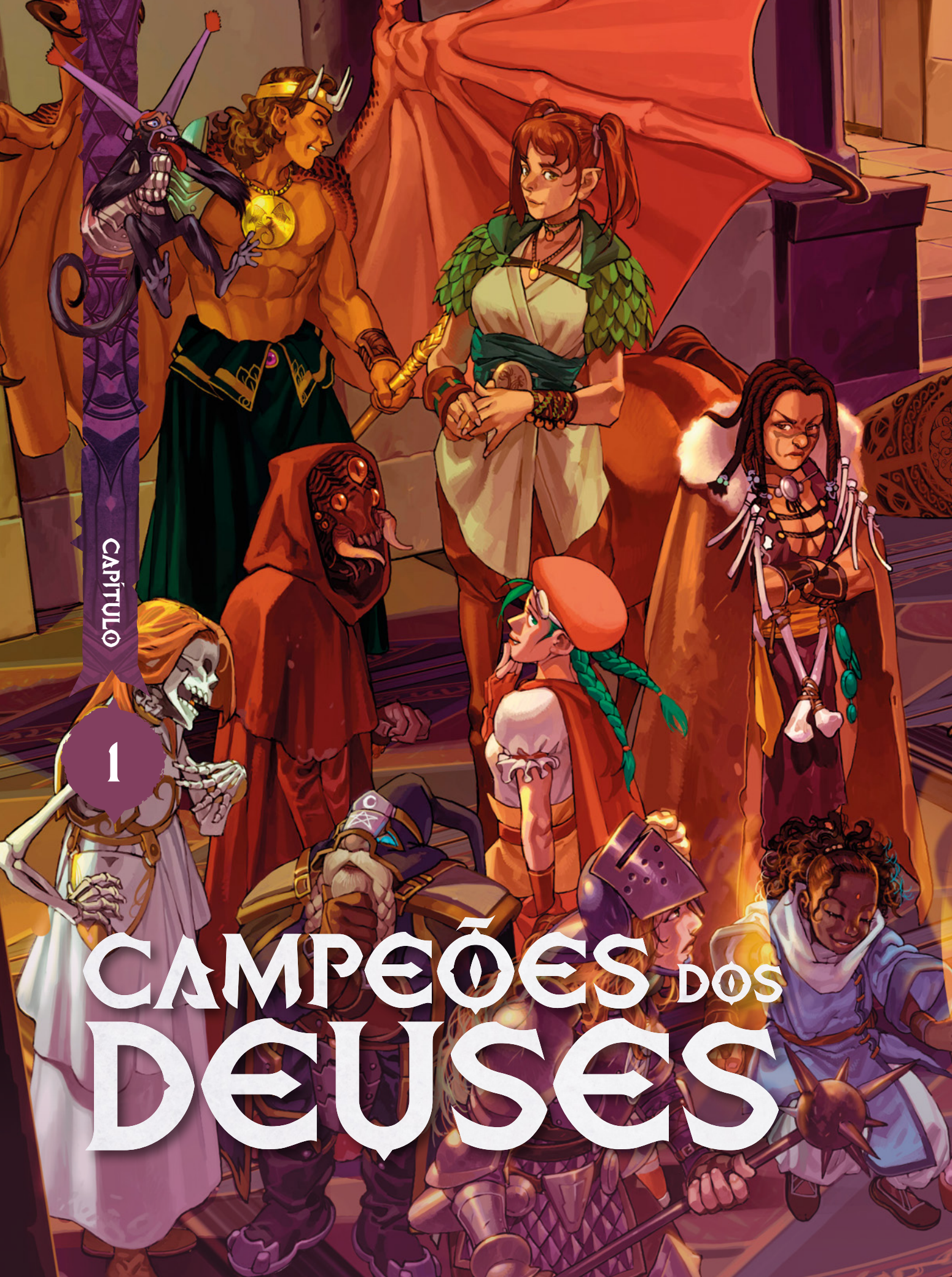
Vivemos em um mundo onde a devoção plena é recompensada com poderes, feitos miraculosos. E onde, em contrapartida, somos devidamente punidos se deixamos nossas obrigações de lado. Com justiça, acredito eu, mesmo quando a punição é aplicada por alguém como **Hyninn**. Por outro lado, neste mesmo mundo um mero mortal também tem possibilidade de se tornar deus. Não sei se já ouviu falar de Rhond, o Deus das Armas, ou de Mauziell, a Deusa das Avós, mas estou certo de que conhece ***Arsenal***.

Um homem que veio de um lugar além de Arton, um clérigo da Guerra que passou a vida colecionando armas de grande poder arcano, manipulando grupos e mais grupos de aventureiros, e então atacou o Reinado, pilotando seu **Kishinauros** destruidor. Quando todos achavam que estava derrotado, Arsenal viajou pelos reinos dos deuses, empunhando a mais magnífica das armas, para tomar o lugar de seu patrono, **Keenn**. E venceu.

E que tal **Thwor Khoshkothruk**? Um bugbear cruel, nascido de uma profecia, que uniu os goblinoides sob sua bandeira de tal modo que foi capaz de conquistar um continente inteiro. Enquanto o Reinado se apavorava com a possibilidade de um ataque a partir da cidade-fortaleza de Khalifor, o general foi além: transformou a **Flecha de Fogo**, que deveria causar sua morte, em instrumento para decretar a derrocada de **Ragnar**. E, sim, assumiu seu posto, como Deus dos Goblinoides.

Poderíamos falar de Gwen, a Deusa da Liberdade, que mudou o destino não só de uma raça, mas de duas. Ou de Laan, o Deus das Viagens, tão antigo quanto a primeira jornada. Mas não quero me estender.

Saiba apenas, estudante, que em alguns momentos você pode até acreditar estar andando sem companheiros. Mas, em Arton, deuses e mortais caminham ***sempre*** de mãos dadas.


CAPÍTULO
1
CAMPEÕES DOS
DEUSES

Aventureiros podem adquirir suas habilidades de várias maneiras, mas muitos o fazem por devoção aos deuses. Por afinidade ou destino, cumprem missões em nome de suas divindades, recebendo grandes poderes em troca.

Essa relação entre mundano e divino pode ser harmoniosa ou tumultuada, plena de dilemas, dúvidas e objeções. Devo confiar totalmente em meu patrono e seguir todas as suas ordens? Deuses são perfeitos? Ou cometem erros e, portanto, devem ser questionados? Quando é sensato violar minhas Obrigações & Restições? Ser devoto não é apenas seguir dogmas para ganhar poderes — é ter uma relação profunda e dramática com algo maior que você, questionar suas próprias atitudes ou confiar que trilha o caminho certo.

Embora qualquer personagem possa ser devoto, o livro básico *Tormenta20* contém três classes mais profundamente ligadas aos deuses: clérigos, druidas e paladinos. Aqui essas classes são descritas em detalhes, diferenciando devotos de cada fé, inclusive sua aparência e vestimentas. Temos ainda suas versões fundamentalistas — devotos ainda mais fervorosos, que podem ser campeões imaculados ou fanáticos perigosos, conforme a divindade a que servem.

Este capítulo também oferece uma nova classe: o frade, um erudito religioso focado em conhecimento, proteção e suporte. Também apresenta novos poderes concedidos e opções para personagens.

SER DEVOTO

O que significa, afinal, ser devotado a um deus? O que exatamente um personagem jogador precisa fazer para receber benefícios mecânicos por servir a uma divindade?

Praticamente todos os povos de Arton acreditam na existência dos deuses. Rogam nomes de divindades quando acontece algo assombroso, jubiloso ou terrível. Também o fazem para buscar sua atenção e proteção — diz-se que os deuses sempre podem ouvir quando são chamados. Da mesma forma, evita-se pronunciar nomes de deuses malignos para não atrair seu interesse: uma simples menção a Aharadak em uma taverna pode causar pânico, revolta e violência. Reverenciar os deuses na vida diária, como um todo, é hábito comum. "Pelo Panteão" e "Pelos vinte deuses!" são expressões frequentes.

Claro, também há pessoas com afinidade e simpatia maior por esse ou aquele deus. Camponeses pedem bom tempo a Azgher e Allihanna, pescadores rogam por pescado ao Oceano, viajantes suplicam pela proteção de Khalmyr, sentinelas noturnas apagam velas para Tenebra. Aventureiros são gratos a Valkaria por tesouros obtidos, bardos pedem inspiração a Marah e Tanna-Toh, bárbaros urram para Megalokk, arcanistas clamam por mágica a Wynna. Isso, no entanto, é diferente de ser devoto.

É raro um deus interferir diretamente no mundo dos mortais — eles não podem ou não querem. Fazem-no através de seus campeões. Deus e devoto têm um pacto: o deus oferece milagres divinos, enquanto o devoto segue seus comandos e propaga sua causa. Enquanto cada um cumpre sua parte, o acordo se mantém. Quando os milagres deixam de acontecer, o devoto pode suportar por algum tempo, talvez acreditando estar sendo testado — mas, caso a ausência seja longa, pode abandonar o patrono. Da mesma forma, se um devoto deixa de seguir suas obrigações ou não se dedica a cumprir os desígnios do patrono, um deus deixará de abençoá-lo.

Ser devoto significa almejar harmonia completa com sua divindade, buscar cada oportunidade para aprazê-la, viver e respirar seus propósitos. Não é algo deixado de lado quando conveniente, nem um incômodo para fazer "quando houver tempo". Todas as suas ações e pensamentos devem ser voltados ao padroeiro. Por isso é impossível ser devotado a mais de uma divindade: para conceder bênçãos, um deus exige todo o seu empenho, dedicação, atenção e zelo. Inclusive atraindo a inimizade potencial dos adversários da divindade.

Claro, os deuses de Arton podem errar, mas não cabe a um devoto julgar seu patrono — isso é para os descrentes, os fracos de convicção. Devotos acreditam em seus deuses sem necessidade de prova ou evidência. Esse é o significado de ter fé.

Devotos não buscam "brechas" nas regras; sequer pensar em tal coisa significa que você não confia em sua divindade, não compartilha de seus ideais. Mesmo quando a ordem de um deus contraria o bom senso, quando uma obrigação parece tola ou inapropriada, o devoto verdadeiro confia que existe ali algum objetivo além de sua compreensão.

Quando um devoto questiona suas obrigações e restrições, isso é uma crise de fé. E quando ele falha com seu deus, quando descumpre seus deveres — por acidente ou forçado por uma situação crítica —, seu arrependimento precisa ser sincero. Sua alma não encontra descanso enquanto ele não conseguir perdão, através de ações ou orações. Esse período de tormento interno é representado pela perda de PM quando uma obrigação ou restrição é violada.

Por tudo isso, devotos verdadeiros são poucos. Uma aldeia pode amar e respeitar Allihanna, participar de seus ritos, fazer oferendas — mas o xamã ser o único devoto. Toda a nação de Wynlla reconhece a Deusa da Magia como sua padroeira, mas apenas uma parte mínima da população pode operar seus milagres.

CLASSES DIVINAS

O livro básico *Tormenta20* descreve as classes básicas dedicadas aos deuses (clérigo, druida e paladino) em termos gerais. Aqui você vai encontrar descrições específicas para personagens dessas classes — e também do novo frade — dedicadas para cada divindade.

Indumentária. Vestimenta típica para o devoto. Usar outras vestes não viola as Obrigações & Restrições, mas pode influenciar testes sociais com outros devotos da mesma divindade.

Fundamentalistas. Enquanto um devoto normal às vezes questiona sua divindade, até mesmo desafiando-a, o fundamentalista é um seguidor extremo de seus ideais, beirando o fanatismo. Ele acredita que outros devotos são infiéis, que sua igreja tem sido liberal e tolerante demais! Não apenas segue as Obrigações & Restrições padrão à risca, mas também adota dogmas muito mais rígidos. A recompensa divina por tamanha lealdade é maior, assim como o castigo por falhar em cumprir essa doutrina severa.

Um fundamentalista recebe um poder concedido adicional, mas, além das Obrigações & Restrições de sua divindade, deve seguir também seus dogmas. Se violar qualquer deles, perde seus pontos de mana e habilidades de classe divina, só podendo recuperá-los a partir do próximo dia (habilidades são recuperadas após um descanso). Se violar obrigações ou dogmas de novo na mesma aventura, só pode recuperar os PM e habilidades após cumprir uma penitência — que deve ser imposta por outro fundamentalista do mesmo deus. Além disso, fundamentalistas usam apenas a arma favorita de sua divindade. Utilizar qualquer outra arma configura violação de seus dogmas.

Note que alguns dogmas fundamentalistas os tornam inviáveis como personagens jogadores, servindo melhor a NPCs.

Outros Fundamentalistas. Quase todos os fundamentalistas em Arton são clérigos, druidas, frades e paladinos: essas são as classes mais próximas dos deuses. São os "mais devotos dos devotos", por assim dizer. Por isso, embora existam devotos de outras classes, fundamentalistas são muitíssimo raros — mas não impossíveis. É o proverbial leigo que "ensina o evangelho ao vigário", considera os clérigos frouxos e tolerantes, acredita saber mais sobre sua religião que o próprio sumo-sacerdote! Quase todos são simples fanfarrões — mas, algumas vezes, os deuses decidem retribuir seu fervor com milagres reais.

Um devoto fundamentalista que não seja clérigo, druida, frade ou paladino pode escolher seu dogma entre essas classes, conforme a afinidade. Por exemplo, um guerreiro devoto fundamentalista de Azgher pode adotar o dogma do clérigo (atacar e destruir devotos de Tenebra) ou do paladino (idem, e também atacar e destruir necromantes e mortos-vivos). O benefício mecânico é o mesmo (um poder concedido a mais), bem como a punição por violações. Dogmas de paladinos tendem a ser mais rigorosos, mas o jogador pode escolhê-los como desafio de interpretação.

"Posso servir a mais de uma divindade?"

Sim. Mas sem poderes, espertinho!

Ser devoto significa lealdade e devoção totais para com uma divindade. Os poderes concedidos são uma forma de recompensa divina para aqueles que concordam em atuar como servos de um deus. Apenas um.

Qualquer personagem pode seguir as Obrigações & Restrições de duas ou mais divindades, simplesmente como demonstração de respeito. No entanto, embora essa atitude tenha alguma chance de atrair simpatia pontual — por parte das próprias divindades ou de seus devotos —, não concede quaisquer poderes concedidos.

Nova Regra: Devoção Ampla

Clérigos e frades do Panteão, druidas de Arton e paladinos do bem não recebem poderes concedidos. Em compensação, por sua devoção ampla, recebem +2 PM por patamar.

CLÉRIGOS & FRADES

Clérigos e frades — coletivamente chamados de sacerdotes — existem em uma espantosa variedade em Arton. Temos desde o humilde xamã de Allihanna, devotado à proteção de um povoado selvagem, até o exótico clérigo de Nimb, que age e se veste como um louco. Alguns são pacíficos, solenes, enquanto outros são combativos e brutais, dependendo da divindade a que servem.

SACERDOTE DE AHARADAK

Vistos por muitos como cultistas profanos e depravados — quase todos de fato o são —, consideram-se arautos da chegada inevitável da Tormenta. Sua missão é atuar como mediadores entre a Tormenta e Arton, entre os lefeu e os artonianos. A tempestade não vem para destruir, mas para acolher: livrar este mundo de guerras, diferenças, individualidades que levam apenas à mágoa e ao ódio. Na Anticriação, tudo é perfeição e harmonia. Tudo é lefeu.

Sacerdotes de Aharadak consideram os povos de Arton como crianças ingênuas, guiadas por deuses falhos. Reagem com medo e violência ao Devorador, quando este se tornou deus apenas para mostrar o caminho. Conduzir Arton a uma era de plenitude, livre de dor ou sofrimento — pois tais coisas são causadas por intolerância, preconceito, conflito. Aharadak aceita tudo e todos. De fato, é a única divindade no Panteão sem qualquer restrição de devotos.

Por ser tão tolerante, Aharadak abençoa até seus opositores. Concede poder divino aos que tentam confrontá-lo, usam recursos da Tormenta para resistir à sua chegada. Vários clérigos e frades de Aharadak unem-se a grupos de aventureiros que combatem a Tormenta, ainda assim mantendo seus dons. Por outro lado, muitos suspeitam ser justamente essa a intenção secreta do Devorador, corromper seus inimigos, seduzi-los com seu poder. Infestar o mundo com sua vermelhidão.

Alguns sacerdotes de Aharadak acolhem refugiados lefou em cultos ou orfanatos, provendo conforto material e espiritual a esses excluídos. Outros são especialmente dedicados à sua proteção, aceitando missões para ajudá-los mesmo sem qualquer recompensa.

Indumentária. Muitos desprezam o uso de roupas diferenciadas, que consideram apego fútil à individualidade, vestindo apenas mantos rústicos. Outros glorificam o Devorador com trajes elaborados, invariavelmente em vermelho vivo.

Fundamentalista. Diferente de outros deuses, Aharadak tem mais fundamentalistas que liberais — são os verdadeiros vilões, cultistas maníacos que aterrorizam aldeias, sacrificam vítimas, invocam aberrações. É impossível para tais depravados perder seus poderes; suas almas já pertencem ao Devorador por completo. São obcecados com espalhar a corrupção da Tormenta, não importando quantos precisem sofrer ou morrer. Ainda assim, em suas mentes alucinadas, estão "fazendo o bem".

SACERDOTE DE ALLIHANNA

Diferente do solitário druida, que prefere a reclusão ou a companhia de poucos aventureiros chegados, clérigos e frades de Allihanna (também conhecidos como xamãs) desempenham um papel mais semelhante ao de guias espirituais convencionais. São frequentemente encontrados em pequenas comunidades ou tribos, atuando como conselheiros dos chefes e do próprio povo.

No cotidiano da aldeia, o xamã assume posição de grande importância. Muitas vezes é o único indivíduo dotado de habilidades mágicas, servindo como elo entre os mortais e os deuses. Ele trata doenças, concede bênçãos e realiza adivinhações sobre o futuro, entre outras responsabilidades "espirituais". Geralmente é um membro respeitado e poderoso da tribo, embora em certas circunstâncias possa ser também temido, obedecido apenas por intimidação.

Vários xamãs cultuam Allihanna através de algum animal totêmico que a representa (incluindo os mesmos venerados pelos bárbaros). Assim, tanto a Divina Serpente das voracis quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces da deusa, assim como centenas de outros animais sagrados de Arton.

Ao contrário do druida selvagem, o xamã demonstra grande habilidade no trato com pessoas. Em uma comunidade de bárbaros, pode ser considerado o mais adequado para lidar com forasteiros de sociedades

urbanizadas. No entanto, ele ainda mantém respeito e apreço pelos animais, muitas vezes recebendo em troca o mesmo tipo de gentileza.

Indumentária. O xamã tende a usar trajes cerimoniosos, em tons naturais e sóbrios de verde e marrom, para inspirar respeito entre os seus. Ostenta amuletos, pinturas ritualísticas e símbolos sagrados, cultivando uma aura de mistério.

Fundamentalista. Totalmente dedicado à proteção e ao bem-estar de sua comunidade, jamais se ausenta em missões ou aventuras, exceto quando essa comunidade está em risco. Mesmo nesses casos, não deve se ausentar por mais de um mês.

Sacerdote de Arsenal

A ainda recente ascensão de Arsenal causou grande tumulto entre os clérigos da Guerra. Para muitos antigos devotos de Keenn, a derrota de sua divindade foi devastadora — uns enlouqueceram, outros se mataram, outros ainda buscaram uma morte digna em combate, na esperança de reencontrar seu deus. Os demais aceitaram o recém-chegado com honras, celebraram sua conquista épica, julgando ser natural seguir o guerreiro mais forte.

Clérigos e frades de Arsenal buscam ocupar os mesmos papéis tradicionais antes desempenhados por sacerdotes de Keenn. Atuam como chefes de guerra para aldeias ou conselheiros para regentes. Podem ser vistos em ambos os lados de qualquer grande batalha. Incitam conflitos, mas não fazem guerra pela guerra, como Keenn pregava. Acreditam que guerrear torna os povos mais fortes, é parte fundamental do amadurecimento das civilizações. Preparam Arton para sair vitoriosa contra qualquer adversário.

De fato, mais que apenas buscar guerra, clérigos de Arsenal buscam vitória. Arsenal odeia perdedores, eles dizem. Como seu patrono fazia em vida, clamam sempre haver um meio para alcançar qualquer objetivo. Obstáculos só existem para serem superados — ou esmagados. Desistir não é opção. Derrota não é opção.

Apesar dessa postura impetuosa, o clérigo de Arsenal não é nenhum bárbaro furioso e estúpido — mas um guerreiro perspicaz, pragmático, estratégico. Luta de forma inteligente. Estuda seu inimigo antes de atacar, busca fraquezas. Usa curas e proteções, até recua quando julga necessário. É forte e corajoso, mas não tolo.

Indumentária. Buscando emular a forma blindada de seu deus, o sacerdote procura vestir tantas camadas de metal quanto puder, preferencialmente nas cores verde e púrpura.

Fundamentalista. Qualquer mínima derrota deve ser imediatamente corrigida com uma vitória. Isso vale para qualquer teste de perícia, qualquer disputa, até mesmo algo inofensivo como uma discussão ou um jogo amigável. Deixar de fazê-lo é uma violação das Obrigações & Restrições, mesmo quando não houver meio (nesse caso, crie um meio).

Sacerdote de Azgher

Embora o culto a Azgher seja mais prevalente em Halak-Tûr, também é praticado em numerosos outros pontos de Arton, incluindo o Reinado. Nesses lugares, clérigos e frades do Deus-Sol atuam como guias e líderes espirituais, ajudando suas comunidades a entender e respeitar a natureza exigente de seu deus. Conduzem cerimônias ao nascer e pôr do sol, agradecendo a Azgher por sua luz e seu calor.

No passado, o culto de Azgher era restrito ao deserto e seus povos originários. Com o tempo, seu aspecto vigilante — aquele que revela verdades e encontra culpados — atraiu novos seguidores entre os que buscam fazer justiça. Sua igreja acabaria se tornando bastante popular no Reinado, agregando os mais variados caçadores de bandidos e monstros. Mesmo membros de raças altamente improváveis, como osteon e trogs, podem acabar como seus devotos.

Clérigos e frades de Azgher também glorificam o bom tempo, a beleza, a própria vida que floresce sob o sol. Seu brilho sagrado é uma bênção de conforto e segurança, em contraste à escuridão sinistra de Tenebra. Dias de clima firme são presentes deste deus para Arton.

Indumentária. Sacerdotes de Azgher normalmente vestem branco com detalhes em dourado. Sempre escondem o rosto, conforme as exigências de sua crença, usando desde simples lenços a belas máscaras douradas, que podem trazer gravada a figura do sol. Outros exibem o símbolo sagrado como joia, bandeira ou escudo.

Fundamentalista. Não apenas é proibido de se associar a devotos de Tenebra, mas também deve atacar e destruir todos aqueles que encontrar.

Sacerdote de Hyninn

O Deus da Trapaça tem como principais devotos não os sacerdotes, mas os ladrões, que costumam fazer orações antes de realizar algum "serviço". Ainda assim, esta divindade também tem clérigos e frades. Estes muitas vezes atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas, quando não são eles mesmos os chefes. Templos dedicados a Hyninn são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido realizar atividades criminosas ali.

Por não existir uma ordem constituída de Hyninn, um candidato precisa primeiro encontrar um clérigo desse deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — tarefa nada fácil, exigindo grande esperteza. Ao final do treinamento, o discípulo recebe seu símbolo sagrado ao passar pela prova final: enganar seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma adaga atravessando uma máscara. Todos os sacerdotes usam esse emblema na forma de um pequeno medalhão, escondido sob a roupa — Hyninn está entre os poucos deuses do Panteão que permitem a seus seguidores ocultar o símbolo sagrado. Não raro, para evitar problemas com a lei, o sacerdote finge ser devoto de outra divindade, vestindo-se e agindo de acordo com o papel.

Sendo Hyninn também um patrono das masmorras, é natural que seus clérigos acabem como parte de grupos aventureiros, atuando como especialistas em seus mistérios e perigos. Por suas habilidades ardilosas, este clérigo muitas vezes ocupa os papéis tradicionais dos ladinos, superando portas trancadas, passagens secretas e armadilhas.

Indumentária. Quando não precisa esconder sua devoção real, o clérigo de Hyninn se veste como um sacerdote comum, exibindo seus instrumentos de ofício em cintos e bolsas. Vários ocultam o rosto com lenços e máscaras, como se fossem justiceiros misteriosos.

Fundamentalista. Proibido de dizer mais de cinco verdades por dia. Além disso, seu ato de furtividade diário deve ter CD mínima 20 + metade de seu nível.

Sacerdote de Kallyadranoch

O Deus dos Dragões é um tirano cruel, sem respeito ou apreço pelos mortais, nem preocupação com seu conforto ou bem-estar. Da mesma forma, para o clérigo de Kallyadranoch, todas as outras criaturas são vermes inferiores, existindo apenas para o prazer de sua divindade.

O maior objetivo do clérigo de Kally é comando, controle e dominação. Para agradar a seu deus, este sacerdote busca aterrorizar ou dominar o maior número possível de vítimas. Diferente dos sszzaazitas, não é sutil e traiçoeiro — dragões não se escondem. Este clérigo age abertamente, orgulhoso, ostentando seu poder e majestade.

A maioria dos outros clérigos tende a se organizar em cultos, mas não o servo de Kally — não há espaço para iguais nesta religião. Assim como os dragões, ele é territorial e intolerante. Caso saiba de outro de mesma fé agindo nas proximidades, buscará expulsá-lo ou destruí-lo. Mas sua atitude em relação aos dragões é bem diferente: tenta ser aceito como servo dos grandes répteis, venerando sua majestade, cumprindo cada ordem ou desejo.

Poucos destes clérigos podem ser encontrados em grupos de aventureiros. Quando se aventuram, buscam enaltecer a grandiosidade dos dragões, assegurar que encontros com essas criaturas acabem bem. Para qual dos lados? Quem sabe?

Também é interessante notar que estes clérigos odeiam e desprezam a corruptela "Kally", exigindo que o nome de seu patrono seja sempre pronunciado por inteiro.

Indumentária. A vestimenta deste sacerdote costuma ser chamativa e colorida, com motivos dracônicos. Muitos usam armaduras decoradas com escamas, garras e presas artesanais, outros preferem majestosos mantos e robes. O clérigo de Kallyadranoch não quer passar despercebido.

Fundamentalista. Deve oferecer servidão a um dragão maligno adulto ou maior (muitos perdem a vida fazendo essa tentativa). Caso consiga, deve cumprir ordens e realizar oferendas regulares a esse patrono, mesmo quando envolvem sacrifícios humanos.

Sacerdote de Khalmyr

Quando o Deus da Justiça liderava o Panteão, seus sacerdotes costumavam ser considerados os mais importantes de Arton. Com sua autoridade e retidão inquestionáveis, atuavam não apenas como conselheiros para regentes, mas também como juízes e autoridades máximas.

Mas a Arton de hoje é diferente. Khalmyr não comanda mais os deuses e o Reinado foi quase desintegrado pelas últimas guerras — talvez esses eventos tenham ligação. Muitos acreditam que os devotos de Khalmyr falharam em proteger Arton. Para outros, a ação dos campeões da Justiça é agora mais necessária do que nunca.

Nas nações restantes do atual Reinado, além de atuarem como conselheiros espirituais, os sacerdotes de alto escalão de Khalmyr desempenham o papel de magistrados na maioria dos tribunais (é comum ver o símbolo de Khalmyr gravado na tribuna do juiz).

Apesar desse importante papel oficial e "burocrático" da ordem de Khalmyr, seus sacerdotes também podem ser aventureiros — empenhados em assegurar que os inocentes sejam salvos e o bem e ordem sempre triunfem. Estes clérigos e frades são valorosos em batalha, mas podem ser tão inflexíveis quanto paladinos ao exigir retidão de seus aliados.

Indumentária. Sacerdotes de Khalmyr são facilmente reconhecíveis em seus mantos azul-escuros, exibindo em branco o símbolo sagrado. Poucos escolhem vestimentas diferentes.

Fundamentalista. Em vez de simplesmente esperar por pedidos de ajuda, deve sempre oferecê-la a qualquer pessoa que encontrar. Se houver várias pessoas na cena, oferece ajuda a quem pareça ter mais necessidade. O devoto deve encontrar e ajudar pelo menos um necessitado por dia.

Sacerdote de Lena

Sempre se acreditou — ou ainda se acredita, em vários pontos de Arton — que apenas mulheres poderiam ser clérigas de Lena, sendo a maternidade um pré-requisito para tal. Contudo, a recente adesão de raças incapazes de reprodução a essa igreja, como golens e osteon, vem provando que a Deusa da Vida é mais tolerante e generosa do que se pensava. Ela admite não apenas devotas que se tornaram mães de maneira convencional, mas também através de adoção ou até meios mágicos. Ainda assim, as clérigas são muito mais numerosas; em grande parte dos templos, apenas mulheres alcançam posições de liderança.

Sacerdotisas de Lena atuam principalmente como curandeiras, seja em povoados remotos ou grandes cidades, em campos de batalha ou masmorras escuras. Seus templos louvam a deusa, mas também são clínicas e casas de saúde. Em tempos de guerra, as clérigas acompanham exércitos e curam feridos; devido a esse papel, existe em Arton um costume ancestral de respeito e não-agressão a clérigos no campo de batalha quando não lutam, apenas curam e fornecem suporte.

Como aventureiras, embora evitem lutar ou causar ferimentos, estas clérigas buscam proteger a saúde dos companheiros — e também de seus adversários, quando possível. Uma sacerdotisa de Lena sempre vai preferir capturar inimigos com vida, considerando-a algo precioso e sagrado.

Indumentária. Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas asseadas e banhos constantes (tal "mania" salvou incontáveis vidas de pacientes sob seus cuidados, livrando-os de infecções).

Fundamentalista. As mais ferrenhas clérigas de Lena não recusam ajudar qualquer vítima de um conflito, em qualquer dos lados. Sempre que existe uma criatura ferida ao alcance de sua cura, seja aliado ou inimigo, não pode realizar qualquer outra ação exceto curá-la.

Sacerdote de Lin-Wu

Conhecidos como shugenja em sua terra natal, grande parte dos clérigos de Lin-Wu vem concentrando seus esforços na reconstrução de Tamu-ra, após sua destruição e abandono pela Tormenta. Contudo, como agradecimento ao Reinado de Arton por sua ajuda valiosa durante a tragédia, grande parte destes sacerdotes também atua no continente, ajudando seus povos a superar adversidades.

Sacerdotes de Lin-Wu se consideram em dívida de honra com o Reinado e seus deuses, mostrando grande respeito perante devotos de outras crenças. Ainda assim, estão sempre dispostos a guiar interessados nos próprios caminhos da honra sagrada — o que fazem por seu próprio exemplo, demonstrando honestidade, coragem e dignidade. Estes sacerdotes também priorizam proteger e resgatar tesouros tamuranianos, salvar o que ainda resta de sua cultura ancestral.

Por sua honra elevada, shugenja são considerados membros da alta nobreza no Império de Jade, a elite suprema dos conjuradores — enquanto samurais são a elite guerreira. Lin-Wu ensina que ambos são perfeitos juntos, combinando o calor da magia e a força do aço. Assim, um shugenja aventureiro buscará unir forças com cavaleiros, guerreiros, paladinos e outros combatentes, muito embora ele próprio também seja treinado no uso de armas tradicionais.

Sem muita surpresa, para o shugenja não há mal pior que a Tormenta. Ele acompanhará qualquer missão envolvendo livrar Arton dos odiosos demônios *akumushi*, como chamam os lefeu.

Indumentária. O típico clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus Samurai: vermelho, verde e dourado.

Fundamentalista. Sem tolerância à incivilidade estrangeira, o shugenja não permite que seus aliados recorram a ações que exigem testes de Enganação, Ladinagem ou Furtividade; qualquer desses atos é uma desonra!

Sacerdote de Marah

Facilmente identificáveis por suas vestes brancas e pelo símbolo que ostentam — uma pena sobre um coração —, sacerdotes de Marah são defensores convictos da paz. Sua principal missão é impedir a violência, evitar guerras, acalmar conflitos e buscar soluções diplomáticas. Por isso, muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro aqueles que sofreram desgraças buscarem conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros exaustos ou qualquer vítima de violência. Em tempos passados, tornou-se comum encontrar elfos nesta ordem (rompendo com a tradição de devoção élfica quase exclusiva à antiga deusa Glórienn), particularmente entre fugitivos do terrível ataque a Lenórienn. Mais recentemente, refugiados da Guerra Artoniana que tiveram suas vidas destruídas também buscam conforto no culto a Marah. Até mesmo heróis combalidos, cansados de tantas batalhas, terminam seus dias como devotos da deusa.

Mas engana-se quem pensa que estes clérigos e frades são sempre solenes, sérios ou pacatos. Marah ensina que a vida deve ser vivida com alegria e amor; devotos celebram esse aspecto da deusa com grandes festas, cerimônias e casamentos. Seus sacerdotes são treinados em canto e dança (a deusa também é venerada por bardos), sempre buscando oportunidades para festejos. Da mesma forma, amor carnal é aclamado como algo sagrado por Marah.

Todos os templos desta fé são magicamente protegidos pela deusa: em seu interior, é impossível cometer qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que pessoas em perigo busquem refúgio nesses locais.

Indumentária. Clérigos e frades de Marah vestem branco, mas adotam cores mais festivas em celebrações. Usam mantos, mas também vestimentas mais insinuantes que os sacerdotes de outros deuses.

Fundamentalista. Nunca participa de um combate, nem mesmo protegendo ou curando aliados. Jamais lança magias que exigem testes de resistência, pois considera isso uma agressão. Recorre a qualquer meio não violento para encerrar um combate, sacrificando a própria vida se necessário.

Sacerdote de Megalokk

De forma similar ao sacerdote de Allihanna, xamãs de Megalokk assumem a missão de proteger monstros que vivem em bandos ou comunidades. Entre esses, temos não apenas raças monstruosas como orcs, trogs e gigantes, mas também povos humanos e outros que escolhem um modo de vida desumano. Isso ocorre em tribos remotas habitando terras inóspitas, como as Sanguinárias, as Uivantes, Galrasia e outras.

Em tais sociedades, que muitas vezes vivem de saquear e pilhar, o xamã assume a liderança — ou atua como conselheiro para um chefe mais forte, transmitindo o desejo de Megalokk. Ele é uma figura misteriosa e temida, mesmo entre os seus, que não ousam contrariá-lo para evitar a fúria divina. Não raras vezes, o clérigo utiliza esse temor para comandar os monstros em proveito próprio, até mesmo se tornando um tirano: Megalokk não se importa. Basta que sigam sendo monstros, atacando e matando, buscando na violência as respostas para tudo na vida e na morte.

Para ser xamã de Megalokk, o sacerdote deve se comprometer com proteger sua espécie e lutar por supremacia, tornar seus seguidores os predadores mais perigosos, buscar o topo da cadeia alimentar. O xamã se torna guardião da cultura e costumes de sua raça (quando houver), ensinando os filhotes e treinando os jovens. Também intermedia contatos com outros povos — nem sempre violentos, quando trazem alguma grande vantagem para a tribo. Um grupo de aventureiros com uma oferenda generosa pode ser capaz de negociar com um xamã.

Alguns humanos e outras raças escolhem ser clérigos de Megalokk, por razões variadas: desilusão total com a sociedade, afinidade com monstros ou simples busca de poder. Muitos fracassam, acabam devorados por aqueles que desejavam proteger. Os bem-sucedidos, no entanto, adquirem poderes impressionantes. Podem até mesmo acabar como aventureiros, quando encontram um grupo que consideram merecedor.

Indumentária. Xamãs de Megalokk quase nunca usam roupas, visto que quase sempre têm pelagem, escamas, carapaça e outras formas de proteção corporal. Quase todos, contudo, ostentam montes de amuletos feitos de ossos e outros "troféus".

Fundamentalista. Recusa qualquer aliança ou contato pacífico com membros de outros povos, exceto o tipo de monstro que protege. Todos os outros merecem apenas violência, servem apenas como comida.

Sacerdote de Nimb

"Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". O antigo provérbio, dos tempos em que o Deus da Justiça liderava o Panteão, ainda é considerado atual e válido por sacerdotes do Deus do Caos. Eles acreditam que Arton foi forjada sob uma ilusão de ordem e harmonia, quando na verdade o mundo é governado por caos, sorte e azar. Apenas ao abraçar esse fato podemos alcançar nossos objetivos. Ou, enfim, libertar-nos deles.

Difícil determinar se clérigos e frades de Nimb enlouquecem devido ao contato com o Deus do Caos ou se o buscam por já serem insanos. De qualquer maneira, seu comportamento é percebido como loucura por todos os outros. Alguns são excêntricos, interessantes, até divertidos, enquanto outros são lunáticos perigosos. Para piorar, aqueles que pertencem ao primeiro tipo podem facilmente mudar para o segundo e vice-versa!

Sacerdotes de Nimb pregam que tudo é obra do acaso e, simultaneamente, nada é inevitável. Não acreditam em algum futuro predeterminado, traçado para cada indivíduo: o destino muda a cada instante, pois assim é o Caos. Diferente do que se imagina, tal modo de pensar torna estes clérigos e frades aventureiros muito eficazes, sempre prontos para o inesperado. Para eles, trilhar aventuras com a vida sempre em risco é muito mais natural que sossegar em cidades organizadas e enfadonhas. Servos de Nimb raramente desistem de uma missão, mesmo evitando fazer planos extensos para o futuro.

Embora quase todos estes devotos sejam extravagantes, existem aqueles de comportamento moderado, contido, até racional. Consideram sua loucura valiosa, reservada para momentos importantes. Estes, claro, são os mais perigosos e imprevisíveis...

Indumentária. Como esperado, clérigos e frades de Nimb não têm vestimentas típicas. Alguns escolhem trajes clericais convencionais (o que é raro), outros usam vestes que ninguém mais ousaria. A única constante é que adotam faces de dados, ou outros temas relacionados a jogos, como seu símbolo sagrado.

Fundamentalista. Como oferenda a Nimb, entrega a própria vida ao aleatório. Uma vez a cada sessão (ou a cada mês, em tempo de jogo), coloca-se em uma situação com pelo menos 5% de chance de morte (1 em 1d20). Por exemplo, misturando um doce envenenado a outros dezenove inofensivos, então comendo um ao acaso.

Sacerdote de Oceano

Piratas dizem que o Oceano está desaparecido, culpam uns aos outros por esse evento. Clérigos e frades do Oceano, quando consultados a respeito, questionam essa verdade: suas magias ainda funcionam, seus augúrios ainda revelam verdades, suas Obrigações & Restrições provam que o Deus dos Mares ainda observa suas ações. Mas por que então, diferente de outros deuses, o Oceano deixou de interferir no mundo dos mortais? Por que não pode ser encontrado em seu reino divino? Por que seu avatar nunca mais foi visto? Sacerdotes e outros devotos do Oceano buscam explicação para esse mistério, enquanto seguem cumprindo seus deveres tradicionais — como embaixadores entre o mundo submarino e o mundo seco.

Muitos clérigos e frades do deus dos mares pertencem a raças aquáticas, como sereias, tritões e elfos-do-mar, assumindo os mesmos papéis protetores dos xamãs de Allihanna e Megalokk em suas comunidades nativas. Mas também existem sacerdotes desta fé entre outras raças, sobretudo em regiões costeiras. Ali eles podem ser vistos orientando e protegendo povoados bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar. Cabe-lhes guiar os povos do mundo seco através das águas, exaltar suas maravilhas e perigos, ensinar a respeitar sua soberania. Da mesma forma, clérigos e frades do Oceano também zelam por criaturas marinhas que visitam o mundo seco.

Um fato interessante sobre clérigos do Oceano é que muitos podem ser vistos carregando grandes pranchas de madeira ou outro material natural, chamada sagna — aparato tradicional de povos praianos, que permite deslizar sobre as águas. É comum que chefes tribais sejam escolhidos entre os mais habilidosos sagnautas, aqueles capazes de cavalgar as maiores ondas. Poucos sabem, porém, que a sagna é igualmente efetiva em combate, funcionando como escudo.

Indumentária. Clérigos do Oceano costumam trajar roupas sumárias, próprias para natação, ou mantos adornados com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

Fundamentalista. Jamais pisa em solo firme, exceto quando cercado de água visível em pelo menos três direções (barcos, navios, cais, ilhotas...). Quando absolutamente necessário, deve recorrer a meios especiais, como voo, para evitar que seus pés toquem o chão.

Sacerdote de Sszzaas

O Deus da Traição é inquestionavelmente maligno. Também é inquestionavelmente o mais inteligente entre os deuses, tendo sido capaz de iludir todos os outros para retornar ao Panteão após sua expulsão. Aqueles que cultuam Sszzaas não oram por sua compaixão; apenas esperam conquistar parte de sua genialidade poderosa, desvendar seus segredos, ser reconhecidos como dignos pelo manipulador supremo.

O sacerdote de Sszzaas acredita que o mundo pertence aos astutos. Cabe a esses liderar, tomar decisões sensatas, enquanto os demais obedecem e servem — idealmente sem perceber que o fazem. Estes sacerdotes vivem por pura meritocracia: o Grande Corruptor vai abençoá-los apenas enquanto fizerem por merecer, não existe bondade ou piedade em seu coração venenoso. Seu mundo é inclemente, competitivo, sem lugar para erros. Lógica e pragmatismo são tudo. Mente é superior a emoção. Tolice e ingenuidade são os maiores pecados.

Conforme essa doutrina, muitos clérigos de Sszzaas são malignos, sem consideração pela dignidade e bem-estar de outros seres. Mas nem todos. Há aqueles que usam inteligência afiada e manipulação engenhosa para combater o mal. Enganam bandidos para frustrar seus crimes, trapaceiam vilões para estragar seus planos, confundem monstros para salvar suas vítimas. Por seus métodos questionáveis, muitas vezes acabam em grupos de aventureiros de mesma índole, como bucaneiros, ladinos e nobres. Os mais ousados até acompanham cavaleiros e paladinos, enganando os aliados assim como os inimigos.

Em oposição total a Tanna-Toh, Sszzaas é também o Deus dos Segredos: quanto mais valiosa uma verdade, mais ela precisa ser escondida e protegida. Assim, seus clérigos e frades são guardiões dos mistérios do mundo, evitando que sejam espalhados ou conhecidos. Guardam segredos até a morte, quando então devem entregá-los ao Corruptor e receber sua admiração.

Indumentária. Quando não escondem sua devoção, sacerdotes de Sszzaas usam trajes ornamentados com motivos de serpentes. Em outras situações, vestem o que parecer mais vantajoso para seu disfarce atual.

Fundamentalista. Conhecidos como sszzaazitas, estes fanáticos são os devotos mais ferrenhos de Sszzaas, não raras vezes traindo e matando seus aliados. Cada vez que sobe de nível, um sszzaazita deve realizar um sacrifício (assassinar um humanoide em ritual) ou um ato de corrupção do bem (fazer fracassar uma causa justa, incriminar um inocente por um crime grave, destruir um item sagrado...).

Sacerdote de Tanna-Toh

Guardiões da história e conhecimentos, sacerdotes de Tanna-Toh têm como missão educar os povos. Em grandes cidades ou aldeias remotas, assumem o papel de professores, ensinando artes, ciências e especialmente leitura e escrita. Seus templos funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida ali pelos clérigos e frades, conhecidos por sua paciência.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas, mas é um erro vê-los apenas como professores inofensivos. Clérigos da ordem recebem treinamento em combate para proteger o que tanto valorizam e podem ser encontrados atuando como guardas em bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvem buscas por conhecimentos perdidos.

Curiosidade é traço comum entre estes sacerdotes, sempre ansiosos por aprender tanto quanto por ensinar. Diante de uma criatura nova, buscam descobrir tudo sobre ela. Conhecendo uma pessoa interessante, logo enchem-na de perguntas. E, entrando em uma masmorra, fazem questão de explorar cada câmara e aposento, sem deixar nenhum canto ignorado.

Pela proibição de faltar com a verdade e recusar-se a responder qualquer pergunta, nem sempre é fácil ser devoto desta divindade. Muitas vezes será preciso desenvoltura para dialogar com estranhos, ou até inimigos, sem revelar informações valiosas. Aventureiros furtivos ou trapaceiros certamente têm problemas para agir com estes clérigos, ainda que sua sabedoria e habilidades sejam sempre bem-vindas.

Indumentária. Sacerdotes de Tanna-Toh vestem branco, amarelo e/ou cinza claro, em geral cultivando certa elegância acadêmica. Muitos usam óculos (ou monóculos), boinas, cachecóis, lenços e joias delicadas.

Fundamentalista. Em vez de esperar perguntas, simplesmente revela tudo que existe para saber, mesmo sem ser perguntado. Também é proibido de fazer testes de Enganação ou Furtividade, ou permitir que sejam feitos em sua presença (caso ocorram, deve revelar a verdade e/ou atrapalhar a ação).

Sacerdote de Tenebra

A Deusa das Trevas é altamente venerada entre os anões, sendo a segunda divindade mais cultuada pela raça, apesar de sua rivalidade com Khalmyr. No reino oculto de Doherimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. Embora alguns anões mais tradicionalistas torçam os grandes narizes para ela, escolhendo acreditar que são filhos apenas de Khalmyr, a maior parte dos membros dessa raça considera a Mãe Noite uma amiga, paixão ocasional e quase rival do Deus da Justiça, uma contraparte esperta, questionadora, inventiva e matreira à retidão justa e inflexível de Khalmyr.

Além de anões, a Deusa das Trevas tem outros seguidores — sobretudo criaturas noturnas ou subterrâneas, mas também humanos e membros de outros povos. Para alguns, ela é uma figura gentil que conforta seus devotos em tempos perigosos e sombrios. Para tantos outros, uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas profanas.

Clérigos e frades de Tenebra se empenham em demonstrar ao mundo que sua padroeira não é um demônio maligno, mas uma deusa de mistério e esperança, que oferece conforto e força a seus devotos. Consideram seu manto de escuridão, que protege da fúria e do calor do sol, uma dádiva gentil. Tanto aqueles que a veneram quanto aqueles que a temem contam com muitos argumentos para justificar sua predileção ou aversão.

Quando o assunto são mortos-vivos, muitos rejeitam a ideia de que Tenebra os criou, enquanto outros dizem que os monstros existem para testar a bravura de quem desafia a escuridão. Outros ainda acreditam que os mortos-vivos sejam um presente da deusa para seus devotos mais fiéis. De fato, muitos arcanistas são devotos da deusa, utilizando esqueletos e zumbis como servos — na rotina diária ou explorando masmorras.

Indumentária. Muitos sacerdotes de Tenebra vestem mantos e armaduras negras, exibindo no peito a estrela da deusa. Existem aqueles que consideram seus trajes escuros como honraria à deusa, não poupando elegância e sofisticação.

Fundamentalista. Proibido de recorrer a qualquer forma de iluminação natural, artificial ou mágica; pode apenas usar visão no escuro e outros sentidos. Além disso, não apenas é proibido de associar-se a devotos de Azgher, mas também deve atacar e destruir todos aqueles que encontrar.

Sacerdote de Thyatis

Para o heroico Thyatis, a vida é uma dádiva valiosa e importante demais para ser interrompida. Cabe a seus sacerdotes assegurar que todos em Arton tenham um futuro. Uma segunda chance.

Clérigos e frades de Thyatis são famosos por seus dons de profecia, assegurando que os mortais sigam caminhos corretos e seguros, evitando fatalidades. Ou, quando é tarde demais, revertendo essas fatalidades como ressurreições milagrosas. Graças a seus poderes, são procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha, parentes assassinados e outras vítimas de morte não natural. Acreditam que todos merecem uma nova chance, sejam valorosos paladinos ou assassinos implacáveis. Apenas a morte por causas naturais é tolerada por Thyatis.

Um sacerdote deste deus normalmente não aceita pagamento em ouro por realizar seus milagres. Contudo, quando ressuscita alguém, muitas vezes experimenta visões

Sharak-Tur, clérigo de Tenebra.

contendo mensagens de Thyatis, atribuindo uma missão àquele que acaba de salvar. É responsabilidade do sacerdote transmitir a notícia ao ressuscitado, que deve cumprir a tarefa como pagamento pela dádiva recebida. Caso a vítima recuse ou desista da missão, começa a definhar dia a dia até ser reduzida a cinzas. O processo pode ser interrompido através de confissão e pedido de perdão a um clérigo de Thyatis, seguido pela retomada da missão.

Por seu respeito extremo pela vida, clérigos e frades de Thyatis rejeitam a ideia de matar membros de quaisquer povos dos deuses. Aqueles que decidem lutar escolhem armas e táticas que desabilitam seus adversários sem matá-los, como manobras e magias de imobilização. De fato, alguns podem ser extremamente violentos, mas são exceções; heroísmo e piedade são as maiores virtudes destes sacerdotes.

Indumentária. Clérigos de Thyatis vestem tons chamativos de laranja, dourado e amarelo, emulando as chamas da ave fênix.

Fundamentalista. Proibido de matar não apenas seres inteligentes, mas quaisquer seres vivos. Além disso, não pode se recusar a ressuscitar nenhuma criatura ao alcance de seus poderes, incluindo inimigos.

Sacerdote de Thwor

No passado, o deus menor Ragnar ascendeu ao Panteão como o Deus da Morte, e também como divindade suprema dos goblinoides. Essa ascensão levou à derrota dos elfos e à conquista do continente de Lamnor pela Aliança Negra. Assim, exceto por um culto humano obscuro (que se referia a ele como "Leen"), Ragnar seria então cultuado exclusivamente por goblinoides. Então veio a Flecha de Fogo, cumprindo uma antiga profecia. Ragnar foi derrotado pelo lendário Imperador Supremo Thwor Khoshkothruk, que então se tornou deus maior. Este, diferente de seu antecessor, acolhe todo aquele que abraça os modos duyshidakk.

A maioria dos sacerdotes de Thwor ainda é goblinoide, mas o culto a este deus ultrapassou as fronteiras de Lamnor; seus devotos podem ser encontrados por toda Arton, podem pertencer a todos os povos. No extremo sul do Reinado, perto das Ruínas de Tyrondir, a influência de Thwor leva aldeias humanas a venerá-lo. Tais comunidades abandonaram os modos humanos, tornaram-se duyshidakk, acabando em conflito com outros povoados. Muitas vezes sequer existe um único goblinoide na aldeia: o líder é um clérigo humano, também conhecido como "profeta de Thwor". Mesmo sem contato com sacerdotes duyshidakk, sua devoção começa após sonhos e visões, ou após algum evento marcante.

Assim, nos dias de hoje um clérigo de Thwor pode surgir em qualquer parte, emergir de qualquer raça. Muitos buscam "O Mundo Como Deve Ser", conceito enigmático que faz sentido apenas para os duyshidakk — mas, em termos humanos, significa um mundo de liberdade anárquica. Se existe lugar nesse mundo para humanos e outros, os próprios clérigos talvez não saibam.

Indumentária. Sacerdotes de Thwor usam trajes típicos da cultura duyshidakk, muitas vezes coloridos e com vários adornos. Contudo, como essa cultura foi suprimida por séculos, as vestimentas podem variar muito.

Fundamentalista. Atua como protetor de seu povo, mas é um inimigo do Reinado. Suas "missões divinas" se resumem a ataques contra povoados humanos. Todo ser inteligente que recuse devoção a Thwor deve ser destruído.

Sacerdote de Valkaria

Outros clérigos se aventuram para cumprir os objetivos de seus deuses. Clérigos de Valkaria se aventuram porque sim.

A antiga deusa cativa hoje comanda o Panteão, e os sacerdotes da Deusa da Ambição vivem seu melhor momento. Outrora confinados ao reino de Deheon, impedidos de usar poderes divinos além de suas fronteiras, hoje correm o Reinado e além em regozijo. Não há quem incorpore melhor o papel do clérigo heroico clássico, lutando e protegendo aliados com curas divinas. Um sacerdote de Valkaria explora masmorras, protege inocentes, destrói monstros. Acima de tudo, é leal a seus companheiros — é sua missão sagrada apoiá-los, pois Valkaria ama aventureiros.

Mas nem tudo são glórias. A deusa ama bravura e ousadia na mesma medida em que odeia indolência e comodismo. Aqueles que desistem de melhorar e se acomodam, perdem seus favores. Para aprazer Valkaria, o clérigo deve viver em constante movimento, viajando o tempo inteiro, buscando desafios cada vez maiores. Deve evoluir e melhorar, sonhar alto, buscar o impossível, sempre. Se tombar em batalha, a deusa o amará ainda mais, acolhendo sua alma em seu reino divino. Assim eles acreditam.

Muito mais polêmica é a proibição de uniões estáveis entre seus devotos. Diz-se que Valkaria não aprova relações duradouras por ser outra forma de estagnação e conforto — a busca por amor e sua conquista devem ser eternas. O dilema entre coração e dever entre seus clérigos desfez incontáveis relacionamentos. Mas existem histórias sobre devotos

apaixonados que desafiaram a deusa, passaram por provas duras, conseguiram sua permissão para unirem-se por toda a vida. Há quem diga: no fundo, Valkaria *deseja* ser desafiada.

Clérigos de Valkaria amam sua padroeira. Mas eles também sabem, o sonho de Valkaria é que os mortais superem os deuses. Arsenal, ajudado por Valkaria, foi o primeiro humano a fazê-lo. Quem serão os próximos?

Indumentária. Ainda que a estátua da deusa represente seu tempo de cativeiro, quase todos os devotos trazem essa efígie na veste, escudo ou placa peitoral. Há quem utilize uma miniatura metálica da própria estátua como maça ou martelo de guerra. Suas cores preferidas são vermelho e púrpura.

Fundamentalista. Nunca permanece mais de uma semana na mesma cidade. Também nunca recusa uma missão ou aventura, por mais perigosa que seja.

Sacerdote de Wynna

Do camponês mais simplório ao nobre mais erudito, ninguém em Arton questiona a existência da magia. Seus efeitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa, suas técnicas podem ser adquiridas por herança ou aprendidas em livros. Muitos acreditam que a magia existe desde sempre, nasceu com a própria Criação, antes dos deuses. Outros, contudo, estão certos de ser uma dádiva oferecida por Wynna.

Abençoados não apenas com mágica divina, mas também arcana, clérigos de Wynna assumem a missão de espalhar essa verdade, apregoando a generosidade da deusa. Para eles, não há diferença entre magia arcana e divina — toda magia provém de Wynna. Essa doutrina pode fazer com que entrem em desacordo com arcanistas descrentes, acusando-os de desrespeito e ingratidão à deusa quando alegam receber seus poderes de outras fontes. Dos auditórios da Academia Arcana às altas torres de Wynlla, o debate é eterno.

Clérigos de Wynna pregam que a magia é tão ou mais preciosa que a vida — e, como esta, não deve ser negada a ninguém. Qualquer grupo de aventureiros em necessidade de um conjurador pode contar com seus serviços. Sempre que utiliza mágica para trazer felicidade e boa fortuna a quem precisa, o sacerdote acredita estar aprazendo a Deusa da Magia.

Sacerdotes de Wynna assumem cargos políticos importantes em Wynlla e outros lugares onde arcanistas sejam respeitados. Por vezes, também atuam como consultores para regentes, ocupando o papel tradicional de mago real.

Indumentária. Muitos destes clérigos usam mantos como magos, outros escolhem indumentárias mais exóticas, refletindo suas magias preferidas. Como única constante, suas vestes incluem anéis metálicos que constituem o símbolo sagrado de Wynna.

Fundamentalista. Jamais impede a execução de uma magia, nem promove seu cancelamento, de aliados ou inimigos. É proibido de usar *Dissipar Magia*, *Campo Antimagia* e similares (mas ainda pode interromper suas próprias magias sustentadas).

Sacerdote do Panteão

Nem todos os clérigos e frades de Arton escolhem servir a esta ou aquela divindade específica. Alguns acreditam que devem se devotar aos deuses como um todo, cultuar esta incrível família de entidades conhecida como "o Panteão".

O clérigo do Panteão reconhece que os deuses não são perfeitos, nem infalíveis; o fato de lutarem entre si, morrerem e serem substituídos prova isso. Ainda assim ele os respeita como criadores de Arton, os grandes responsáveis pelos milagres (e tragédias) no mundo. Sempre se refere aos "deuses" quando fala de sua fé, mas pode invocar seus nomes conforme a situação, orando por justiça a Khalmyr, cura a Lena, sabedoria a Tanna-Toh e assim por diante.

Por sua mente aberta e disposição para aceitar diferenças, o clérigo do Panteão é muito mais compassivo e condescendente que aqueles dedicados a um único deus. É raro que censure isso ou aquilo, sabendo que haverá uma divindade para aprovar qualquer pensamento ou ação. Por outro lado, há quem acuse esses sacerdotes de hipocrisia, pois sempre invocam o deus mais conveniente para justificar cada situação.

Diferente do que se pensa, estes sacerdotes são bastante comuns. Existem especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de cultos específicos. Quando uma vila ou aldeia tem apenas um sacerdote, provavelmente será um destes.

Indumentária. Sacerdotes do Panteão se vestem de forma simples, em mantos ou batinas. Quando são aventureiros, usam qualquer tipo de armadura, mas não armas cortantes ou perfurantes — essas derramam sangue, algo que eles consideram proibido.

Fundamentalista. Acredita com fervor que todo o Panteão deve ser cultuado; favorecer este ou aquele deus acaba atraindo o desfavor dos outros dezenove. Não se associa a devotos de deuses específicos. Além de PM adicionais (p. 11), o sacerdote do Panteão fundamentalista recebe um poder de combate ou de destino a sua escolha.

AUTORIDADES DIVINAS

O poder Autoridade Eclesiástica descreve benefícios gerais para personagens com uma posição formal em suas respectivas igrejas. Esta seção apresenta uma versão alternativa desse poder, com efeitos específicos para membros do clero de cada um dos vinte deuses do Panteão.

AUTORIDADE ECLESIÁSTICA

Você possui uma posição formal e reconhecida em uma igreja. Você recebe +5 em testes de Diplomacia e Intimidação ao lidar com devotos de sua divindade, além do benefício específico de sua divindade, apresentado a seguir. *Pré-requisitos:* 5º nível de clérigo ou frade, devoto de um deus maior.

Aharadak. Você aprende e pode lançar *Sussurros Insanos* (*Tormenta20*, p. 207) como uma magia divina. Além disso, se estiver em um templo de Aharadak, ou com pelo menos 5 outros devotos do Deus da Tormenta, pode gastar 1 hora para executar um ritual que o aproxima da Anticriação. Se fizer isso, você recebe um embrião rubro, uma larva que se aloja em seu corpo e ocupa 1 espaço. Até o fim da aventura, ou até executar esse ritual novamente, você pode despertar essa larva para receber 1 poder da Tormenta a sua escolha, cujos pré-requisitos cumpra, até o fim da cena. Ao fim da cena, a larva se desaloja e cai no chão como uma pequena poça de visco rubro.

Allihanna. Você recebe +5 em Adestramento e Cavalgar, e pode usar essas perícias com animais mesmo sem ser treinado. Além disso, quando descansa em terreno natural, recebe uma bênção dos espíritos locais. Para cada patamar, você recebe 1d4 de auxílio que pode ser adicionado como um bônus em um teste de perícia feito até o fim do dia.

Arsenal. Quando visita um templo do Deus da Guerra, você pode orar para que ele abençoe seu... arsenal. Escolha uma arma, armadura ou escudo; o item recebe uma melhoria a sua escolha (exceto material especial) cujos pré-requisitos ele cumpra. Essa melhoria não conta no limite de melhorias do item. Se tiver o poder Conjurar Arma, você pode aplicar esse benefício às armas ou munições conjuradas com ele. Esses efeitos duram até o fim da aventura ou até você orar por outra melhoria.

Azgher. Você recebe +5 em Sobrevivência. Além disso, uma vez por aventura, se visitar um templo de Azgher, você pode medir o peso de sua alma. Faça um teste de Religião com CD definida pelo mestre: 15 se você seguiu os preceitos de Azgher à risca durante o último mês; 20 se seguiu-os, mas não perfeitamente; 25 se quebrou suas Obrigações & Restrições. Você recebe 1 TO por patamar para cada ponto do resultado acima da CD.

Hyninn. Quando chega a uma comunidade, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Se passar, faz contato com ladrões locais; até partir desse lugar, você recebe +5 em testes de Diplomacia para barganha e de Investigação para interrogar. Além disso, uma vez durante sua estadia pode ganhar a ajuda de um parceiro veterano de um tipo a sua escolha entre ajudante (Enganação, Furtividade e Ladinagem), assassino, fortão, perseguidor ou vigilante, que não conta em seu limite de parceiros.

Kallyadranoch. Você recebe +5 em Intimidação. Além disso, se visitar um templo de Kallyadranoch, você recebe uma fração da energia dominante do Deus dos Dragões. Durante uma cena a sua escolha, sempre que aplicar uma condição de medo em um ou mais inimigos, você recupera 1d4 PM.

Khalmyr. Você recebe +5 em testes de Diplomacia e Intimidação com agentes da lei (cavaleiros, paladinos, guardas e outros, a critério do mestre). Além disso, uma vez por aventura, se estiver em um templo de Khalmyr, você pode solicitar uma escolta: até dois parceiros iniciantes, cada um de um tipo a sua escolha entre combatente, guardião ou médico. Eles o acompanham até o fim da aventura.

Lena. Você recebe o poder Aparência Inofensiva (se já possuí-lo, a CD para resistir a ele aumenta em +2). Além disso, quando passa um dia descansando em um templo da Deusa da Vida, recebe +1 em testes de resistência e +1 PV por nível até o fim da aventura. A seu critério, aliados que façam o mesmo podem receber esses benefícios.

Lin-Wu. Você recebe +2 em testes de perícia e na CD de suas habilidades contra criaturas treinadas em ao menos uma perícia desonrada (Enganação, Furtividade e Ladinagem) ou que possuam a habilidade Ataque Furtivo.

Marah. Você é um conduíte para a beleza de Marah e recebe +1 em Carisma. Além disso, quando usa uma habilidade que cause uma condição entre enfeitiçado, fascinado ou pasmo, pode gastar 2 PM para fazer com que as criaturas afetadas rolem dois dados para seus testes de resistência e usem o pior resultado.

Megalokk. Você tem autoridade até mesmo sobre monstros irracionais. A atitude de qualquer monstro com Int –3 ou menor em relação a você aumenta em uma categoria. Se mesmo assim o monstro atacá-lo, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele.

Nimb. Essa conversa de autoridade não tem muito a ver com Nimb. Você está fora! Uma vez por dia, você pode conferir o status de autoridade de Nimb a outra criatura em alcance curto, que não seja devota do Deus do Caos. A vítima faz um teste de Vontade (CD Sab). Se ela passar, você fica confuso. Contudo, se ela falhar, fica sob efeito das Obrigações & Restrições de Nimb. Além disso, devotos do Deus do Caos procuram a vítima instintivamente, pedindo conselhos, infernizando sua vida e criando caos generalizado. Esse efeito dura um dia e, durante esse tempo, você fica livre das Obrigações & Restrições de Nimb. Conveniente, não?

Oceano. Você tem autoridade sobre as águas. Seu deslocamento nadando é dobrado. Além disso, uma vez por dia, se estiver em uma extensão de água natural, como um mar, lago ou rio, pode gastar 1 PM para convocar um animal anfíbio ou aquático, um parceiro iniciante a sua escolha entre combatente, fortão ou guardião, que não conta no seu limite de parceiros. O animal o acompanha até o fim do dia.

Sszzaas. Você pode conduzir uma cerimônia especial com devotos do Deus da Traição. Você precisa de no mínimo 3 outros devotos para essa cerimônia, ela dura 1 hora e precisa ser realizada num local totalmente escondido (envolve cânticos profanos e exaltações a Sszzaas). Se fizer isso, para cada outro devoto na cerimônia seu total de PM aumenta em +1 até o fim da aventura e você recebe +1 em Enganação (ambos limitados pelo seu nível). O bônus em Enganação dura indefinidamente, mas diminui em 1 sempre que você fizer um teste dessa perícia.

Tanna-Toh. Você recebe +5 em Conhecimento e em testes de perícia para identificar criatura, item e magia (veja Misticismo em *Tormenta20*, p. 121). Além disso, se visitar um templo da Deusa do Conhecimento, tem acesso a todo o conteúdo de sua biblioteca. Escolha uma perícia em que não seja treinado. Até o fim da aventura, ou até usar esse benefício novamente, você recebe os benefícios de ser treinado na perícia escolhida.

Tenebra. Se estiver em um templo de Tenebra à noite, você pode conduzir uma cerimônia especial: Súplica à Deusa das Trevas. Isso é uma Missa (veja *Tormenta20*, p. 57), mas seus efeitos duram uma semana. Os participantes recebem redução de luz e fogo 5 e seus efeitos de trevas causam um dado extra de dano. À noite, esses benefícios são dobrados.

Thwor. Você recebe +5 em qualquer teste de perícias baseadas em Carisma feito para convencer alguém a ajudar a causa duyshidakk (o mestre tem a palavra final sobre as situações em que esse bônus se aplica). Além disso, se visitar um templo de Thwor ou um local qualquer em que haja um diagrama do Akzath como parte da arquitetura, você e quaisquer aliados a sua escolha podem escolher se colocar mais próximos a um lado do Akzath. Escolha entre +10 PV e +1 em testes de perícias, exceto ataques (Vida, Início, Continuidade...) ou +1 em testes de ataque e rolagens de dano (Morte, Fim, Mudança...). Esse benefício dura até o fim da aventura, ou até ser trocado.

Thyatis. Você recebe um ícone da fênix, um item esotérico especial que reduz o custo de magias de adivinhação e de fogo em –1 PM (cumulativo com outras reduções) e que conta como um símbolo sagrado de Thyatis. Se perder esse ícone, você pode receber outro visitando um templo do Deus da Ressurreição e da Profecia e fazendo uma doação de T$ 100.

Valkaria. Você pode permanecer por uma aventura inteira em um mesmo local, desde que haja um templo de Valkaria a no máximo um dia de distância. Além disso, ao visitar um templo de Valkaria, pode decretar que está em uma "demanda", uma missão envolvendo viagens com um objetivo definido, como recuperar um tesouro ou capturar um vilão. Em uma demanda, você recebe +1 PV por nível e dormir ao relento conta como uma condição de descanso confortável para você, mas dormir sob um teto conta como condição ruim. Esse efeito dura até que a demanda seja cumprida. Se você abandonar a demanda, fica alquebrado até fazer uma penitência.

Wynna. Você paga metade do preço por pergaminhos, poções e serviços em templos de Wynna. Além disso, se passar um dia meditando em um templo da Deusa da Magia, recebe uma fração de seu conhecimento místico. Escolha uma magia que você não conheça, arcana ou divina, de até 2º círculo. Até o fim da aventura, ou até usar esse benefício novamente, você pode lançar essa magia pagando seu custo normal.

DRUIDAS

Druidas de Arton são reclusos, vivendo isolados em áreas selvagens — ou, às vezes, reunindo-se em pequenos grupos. Por seu contato maior com a natureza, eles sabem sobreviver nos ermos e lidar com animais, mas têm dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

Três novos druidas apresentados a seguir — Aharadak, Tenebra, Arton — não estão disponíveis no livro básico *Tormenta20*. Utilize-os em conjunto com as regras vistas no Capítulo 1.

DRUIDA DE AHARADAK

A tempestade aberrante se infiltrou no Panteão. Aharadak, o Devorador, assassinou Tauron e se tornou o Deus da Tormenta, impactando Arton profundamente. A Tormenta, antes uma força invasora, agora é parte de Arton. Mesmo que algumas áreas tenham sido eliminadas, muitas persistem, e suas criaturas se espalham pelo Reinado. Os lefou, meios-demônios da Tormenta, estão presentes em comunidades humanas, às vezes aceitos. Para muitos, a Tormenta é agora um fato da vida.

Isto é, assim acreditam aqueles que se tornam druidas de Aharadak. Eles assumem a missão de proteger uma suposta harmonia entre Arton e a Tormenta, entre Criação e Anticriação. Demonstram que as criaturas lefeu não diferem tanto das feras de Allihanna, dos monstros de Megalokk ou dos seres do Oceano. Acolhem as aberrações rubras como parceiros. Mais ainda, adotam formas selvagens horrendas com poderes da Tormenta.

Druidas de Aharadak acreditam em uma harmonia entre Arton e a Tormenta, tratando os lefeu como seres naturais. Adotam formas horrendas e são odiados, vistos como traidores que corrompem a natureza. Devotos de Allihanna e Megalokk se unem contra eles, temendo que a Tormenta tenha realmente se tornado parte de Arton.

Embora tudo na Tormenta seja alienígena, druidas de Aharadak entendem e controlam seus demônios, vendo-os como irmãos em batalha contra inimigos como mortos-vivos e vilões. Sonham com um futuro em que Arton acolherá a Tormenta, formando um ser coletivo supremo. Muitos heróis, contudo, consideram intolerável sua tentativa de apaziguar os lefeu.

Grupos de aventureiros às vezes aceitam este druida, como aceitariam colegas lefou. Contudo, assim como um druida de Allihanna busca apaziguar conflitos com feras naturais, o druida de Aharadak tentará o mesmo em relação aos lefeu. E para muitos heróis isso é intolerável.

Indumentária. Invariavelmente, veste vermelho. De preferência trajes rústicos com materiais obtidos em áreas de Tormenta.

Obrigações & Restrições. Mesmas do devoto de Aharadak.

Considerações Mecânicas. O druida de Aharadak, como outros devotos, tem acesso aos poderes concedidos de sua divindade.

Fundamentalista. Jamais ataca lefou e criaturas da Tormenta.

DRUIDA DE ALLIHANNA

"Se todos os deuses bondosos têm paladinos, por que não Allihanna?". A Deusa da Natureza tem, sim, seus campeões sagrados. Eles se chamam druidas.

Enquanto o clérigo desta deusa protege comunidades humanoides nos ermos, o druida faz o oposto — vive entre as feras, devotado a sua proteção. De fato, "druida de Allihanna" é praticamente uma redundância; quase todos os druidas amam a natureza, não há druida em Arton sem devoção profunda a esta deusa. Alguns duvidam, inclusive, que Oceano seja o verdadeiro patrono das formas de vida marinhas. Quanto a Megalokk, seus monstros não são aceitos como parte do mundo natural, e seus "druidas" seriam apenas anomalias profanas.

Poucas vezes recebendo educação formal de mestres, druidas adquirem sua devoção e recebem seus poderes através de sonhos com Allihanna, ou outros meios sobrenaturais — não sendo raro algum animal sagrado da deusa, ou ela própria em forma de avatar, se encarregar desse treinamento. Muitos

consideram toda a vida natural como algo sagrado, evitando qualquer dano a qualquer ser vivo (sabe-se até mesmo de druidas dahllan que, como as plantas, vivem apenas de água e luz). Outros entendem que toda criatura tem seu lugar no Grande Ciclo, morrendo para que outras possam viver, mas jamais tolerando mortes sem propósito.

Indumentária. Muitos druidas vestem apenas trapos. Outros encontram formas criativas de conseguir material para roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas. Outros ainda tratam com carinho uma vestimenta obtida em alguma ocasião especial, ou recebida de alguém importante.

Fundamentalista. Jamais ataca animais ou monstros com Natureza Vegetal, nem permite que seus aliados o façam. Além disso, não apenas é proibido de se associar a devotos de Megalokk, mas também deve atacar e destruir todos aqueles que encontrar.

Druida de Megalokk

Um xamã de Megalokk lidera uma comunidade de algum povo monstruoso, em um arremedo de civilização. Seu druida, pelo contrário, rejeita os próprios conceitos de "civilização" e "povo". Considera-os absurdos totais, insultos ao Deus dos Monstros. Vários, contudo, adotam monstros variados como parceiros.

O druida de Megalokk busca ser mais monstruoso que os próprios monstros, assumindo uma forma terrível após outra. Ele não vive em "harmonia" com monstros, nem tem qualquer preocupação em protegê-los — pois monstros existem apenas para lutar e matar, até mesmo os seus. Como o louvado Monstro-Pai, ele deseja vingança contra as criações mortiças dos outros deuses, por ousarem confinar os monstros às Sanguinárias e outros pontos remotos, tomando Arton para si.

Quase todo druida do Deus dos Monstros simplesmente odeia todos os outros seres, atacando e matando tudo que encontra. Onde ele habita, histórias de horror abundam, camponeses temem se afastar de suas aldeias. Encontrar e destruir a criatura para restaurar a paz na região acaba se tornando missão comum para aventureiros.

Todo druida de Megalokk busca demonstrar, através da própria violência e selvageria, a grandiosidade de seu patrono. Uns poucos acabam unidos a grupos de aventureiros, cujas missões sempre oferecem oportunidades para lutar e matar; ele será um aliado poderoso, mas difícil (senão impossível) de ser controlado. Nada enfurece mais este druida que qualquer tentativa de restringir sua liberdade. Contudo, pode ser possível conviver com ele através do reconhecimento constante de sua superioridade, e/ou quantidades fantásticas de comida.

Indumentária. Visto que suas formas selvagens monstruosas acabam por destruir qualquer vestimenta, druidas de Megalokk quase nunca se incomodam em vestir algo. No máximo, usam trajes rústicos de pele ou carapaça extraída de presas anteriores.

Fundamentalista. Jamais se associa a ninguém. Todos os outros seres, incluindo monstros, servem apenas como oferenda a Megalokk. Ou comida.

Druida do Oceano

Aliado das criaturas marinhas, este druida se mantém afastado do conflito entre Allihanna e Megalokk. A Deusa da Natureza e o Deus dos Monstros possuem devotos entre os seres do mar, cada um protegendo suas respectivas criaturas. No entanto, o Grande Oceano é imparcial em relação a animais e monstros, acolhendo e resguardando todos que buscam a força de suas águas. Os verdadeiros inimigos deste druida são os habitantes do Mundo Seco, que invadem os mares para saquear, pilhar e matar.

Druidas do Oceano vivem quase sempre na escuridão profunda, vigiando os reinos submarinos e raramente emergindo por qualquer motivo — desde o desaparecimento misterioso da divindade, agem como guardiões ainda mais obstinados. Assim, sereias, tritões, elfos-do-mar e outras raças submarinas são os que mais frequentemente seguem esse caminho — embora eles às vezes apareçam entre humanos e outros povos, sempre com origens exóticas. Sabe-se de osteon que emergem de naufrágios como druidas, assim como golens perdidos no mar e então ressuscitados, suas carcaças cheias de cracas e corais.

Um druida do Oceano atuando com aventureiros será muitíssimo incomum, visto que suas jornadas muitas vezes os levam para longe da água salgada. Ele muito provavelmente será apenas um companheiro ocasional quando percorrem áreas costeiras. Ou vai recorrer a soluções criativas para demonstrar a majestade do Oceano mesmo na aridez do Mundo Seco.

Indumentária. É raro que usem qualquer tipo de vestimenta, além de tangas simples ou algas marinhas. Também não costumam usar armas, armaduras, ferramentas ou qualquer objeto que se deteriore em contato prolongado com a água do mar.

Fundamentalista. Jamais deixa a água, nem por um instante.

Druida de Tenebra

Os druidas de Allihanna, Megalokk e Oceano têm em comum a veneração e proteção de seres vivos, sejam naturais ou não. Porém, nem todos os seres em Arton são desse tipo. Tenebra, a Mãe Noite, dá vida aos mortos que, embora movidos mais por instinto que intelecto, ainda existem e sentem. Desprezados por devotos de outros deuses e usados como servos sem alma por necromantes, os mortos-vivos encontram proteção nos druidas de Tenebra.

Estes druidas escolhem a companhia dos mortos após decepções, banimentos ou por incapacidade de se ajustar à sociedade. Habitam necrópoles, antigos cemitérios, vastidões desoladas e outros locais onde os mortos-vivos podem espalhar seu terror.

Enquanto outros druidas dominam os ermos, habitando florestas e outros terrenos naturais, druidas de Tenebra escolhem lugares assombrados como ruínas e cemitérios — ou aqueles onde ocorreram grandes morticínios, como a Conflagração do Aço e outros campos de batalha. Embora muitos os considerem perigosos para os povos ao redor (e alguns realmente o são), muitas vezes ocorre o contrário; o druida zeloso e vigilante evita que mortos-vivos abandonem seus sítios e que tragam terror às cidades, acabando por proteger tanto os vivos quanto os mortos. Esse tipo de druida se tornou particularmente comum no reino de Aslothia, onde povoados convivem com a ameaça constante de esqueletos, zumbis e coisas muito piores.

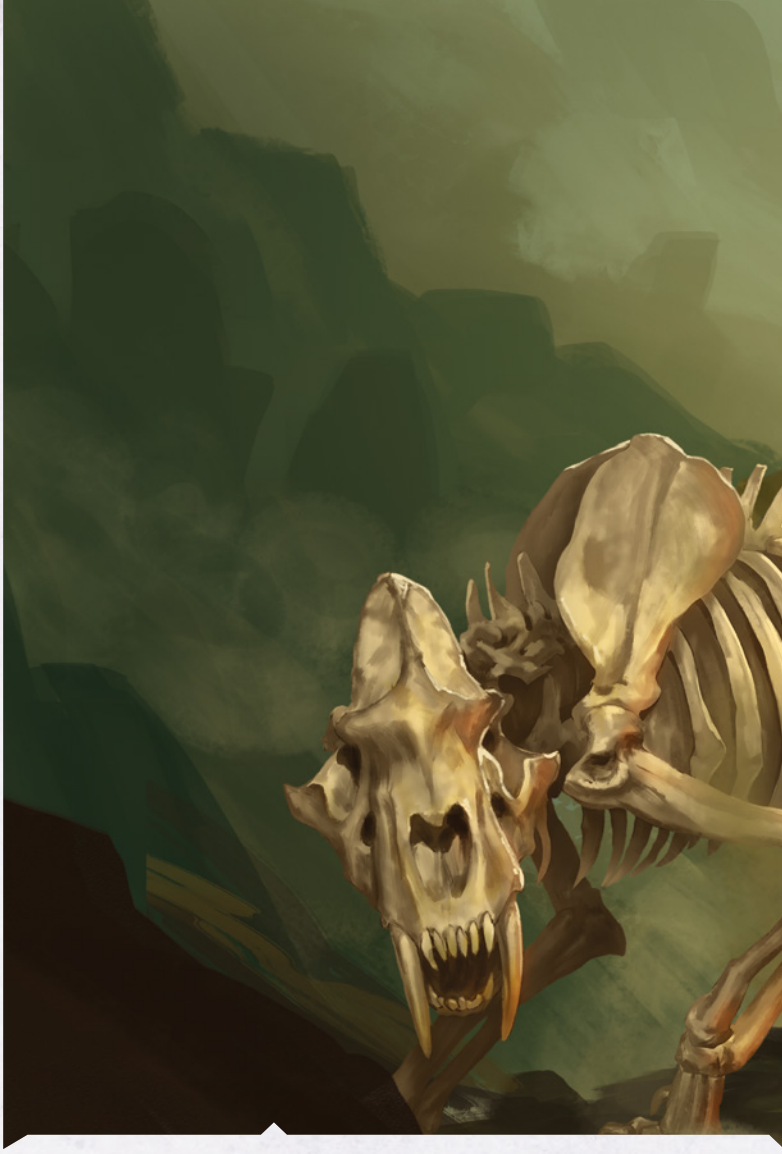
Manter o equilíbrio entre vida e morte em vida é difícil e solitário. Druidas de Tenebra raramente encontram aliados, exceto entre os mortos-vivos. Alguns se unem a aventureiros para combater necromantes, mas enfrentam conflitos de interesse com devotos de outros deuses. Seus companheiros animais são versões esqueléticas ou zumbis de feras naturais, muitas vezes reanimadas após grandes jornadas em busca da carcaça certa.

Indumentária. Como outros devotos de Tenebra, preferem se vestir de negro. Muitos usam armaduras ou ornamentos de ossos, feitos com partes de mortos-vivos destruídos, para honrá-los.

Obrigações & Restrições. Mesmas do devoto de Tenebra.

Considerações Mecânicas. O druida de Tenebra, como outros devotos, tem acesso aos poderes concedidos de sua divindade.

Fundamentalista. Jamais ataca mortos-vivos, mesmo que seja atacado por eles.



Druida de Arton

Enquanto devotos de Allihanna e Megalokk se antagonizam, achando que suas criações têm mais direito a Arton, alguns druidas consideram esse conflito tolo. Para eles, toda forma de vida é sagrada: animais, plantas, feras, monstros, até mesmo a Tormenta.

O druida de Arton não distingue entre seres viventes. Todo ser, incluindo aqueles não considerados vivos, tem o direito de existir. Embora respeitem Lena, estes druidas acreditam que a vida é maior que o Panteão, e que os deuses foram criados pela vida, não o contrário.

Para o druida de Arton, pouco importa se as criaturas nascem de reprodução natural (como a maioria das crias de Allihanna), são formadas por meios fantásticos (a maioria dos monstros de Megalokk) ou trazidas a este mundo artificialmente (quase todos os construtos). Mesmo espíritos e mortos-vivos são ainda considerados seres viventes

— vida diferente, exótica, mas ainda vida. Chegam ao cúmulo de respeitar as próprias aberrações da Tormenta, julgando merecerem lugar em Arton tanto quanto quaisquer entidades.

"Se respeitam toda a vida em todas as suas formas, então contra quem lutam?". Estes druidas lutam contra ameaças à vida, como exterminadores de espécies ou assassinos sem sentido. Desprezam caçadores que matam por glória, fascistas movidos por ódio, cultistas que sacrificam por deuses. No entanto, aceitam matar para subsistência ou autodefesa, seguindo o Grande Ciclo.

O druida de Arton cultiva relação muito especial com as criaturas elementais, estranhos seres não abençoados nem por Allihanna, nem Megalokk. Tais entidades são prova do poder irrestrito da vida pura, capaz de se manifestar mesmo nos componentes mais fundamentais da Criação. O druida não apenas controla esses seres (considerados imprevisíveis e indomáveis por quase quaisquer outros); também compartilha de seus poderes, recorrendo à forma selvagem para transformar partes do corpo — até mesmo o corpo inteiro — em fogo, água, terra e outros.

Indumentária. Druidas de Arton vestem apenas materiais que não exigem sacrifícios desnecessários de seres viventes. Lã tosquiada, seda de casulos ou teias, membranas de grandes ovos, couro descamado de répteis...

Obrigações & Restrições. Nunca matar ou destruir seres que não ameaçam sua própria sobrevivência, ou a de seus aliados.

Considerações Mecânicas. Como o clérigo do Panteão e o paladino do bem, o druida de Arton não é devotado a um único deus, nem tem acesso a poderes concedidos. Sua arma preferida é a foice. Ser um druida de Arton conta como uma devoção.

Fundamentalista. Jamais matar, nem mesmo para subsistência. Deve recorrer a meios mágicos para sustento. Em vez de um poder concedido, o druida de Arton fundamentalista recebe um poder geral.

PALADINOS

Em Arton, os paladinos existem em sua forma mais clássica: guerreiros sagrados, abençoados pelos deuses, defensores do bem e da ordem. Eles são treinados de maneira semelhante aos clérigos: acolhidos em templos e mosteiros desde a infância, são instruídos nos caminhos da justiça e da nobreza, além de serem preparados como guerreiros para combater o mal.

Há casos de indivíduos de valor extraordinário que são escolhidos pelos próprios deuses e recebem o título de paladino por seus méritos, sem qualquer contato com sacerdotes ou templos. No entanto, esses casos são exceções; a maioria dos paladinos atua como soldados de elite em ordens clericais.

Entre os deuses maiores, apenas Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria têm paladinos.

PALADINO DE AZGHER

Os soldados santos do Deus-Sol são ensinados que as piores ameaças se escondem nas sombras, onde devem ser encontradas e exterminadas. Eles avançam escuridão adentro brandindo suas espadas de chamas, levando purificação aos sítios profanos e destruindo o mal que espreita na noite.

Paladinos de Azgher são perseguidores incansáveis dos mortos-vivos, essas abominações de Tenebra que rastejam na noite. Consideram a criação desses seres como profanação antinatural, o crime mais abominável na existência. Mesmo o mais nobre e bem-intencionado osteon terá grande dificuldade em convencer um guerreiro santo de Azgher a poupar sua não vida, sendo alguns dos companheiros mais improváveis em um grupo de aventureiros.

A pior vergonha na história dos devotos de Azgher foi a traição de Raz-Al-Baddinn, seu antigo sumo-sacerdote, como o atual clérigo máximo de Tenebra. Outrora liderando o culto do Deus-Sol ao lado do irmão gêmeo, Al-Baddinn acabaria seduzido e convocado pelas Trevas. Não há paladino de Azgher que não sonhe encontrar e punir o maior infiel na história da ordem.

Indumentária. Diferente do paladino clássico, muitas vezes visto como um cavaleiro em armadura brilhante, o soldado santo de Azgher se veste como os povos do deserto. Usa trajes brancos que dispersam calor, com detalhes dourados, muitas vezes exibindo o símbolo sagrado em um escudo pequeno. Traz o rosto oculto, conforme as exigências de seu deus.

Fundamentalista. Como o sacerdote. Além disso, também é proibido de se associar a necromantes e mortos-vivos (incluindo osteon), devendo atacar e destruir todos que encontrar.

PALADINO DE KHALMYR

Não há, em Arton, maiores campeões do bem e da ordem que os paladinos de Khalmyr. Os heróis mais admirados e respeitados pelo povo — e os mais temidos pelos vilões. Como esperado de soldados santos do próprio Deus da Justiça.

Paladinos de Khalmyr fazem cumprir as leis, sejam aquelas prescritas por regentes mortais em seus reinos, sejam os comandos do próprio Khalmyr — e quando elas entram em conflito, obviamente a palavra divina tem precedência. Mesmo um nobre ou regente local pode ser repreendido por um paladino legítimo. Poucas vezes a autoridade do guerreiro sagrado é questionada, todos sabem que podem confiar em seu julgamento — Khalmyr não abençoa os falsos ou mal-intencionados com seu poder. Claro, tamanha confiança vem acompanhada de responsabilidade enorme. Quando o paladino comete uma injustiça, um erro de julgamento, as consequências para toda a ordem são terríveis. A mais absoluta retidão é necessária.

Paladinos da Justiça muitas vezes pertencem a uma das duas grandes ordens devotadas a Khalmyr: a Ordem de Khalmyr, sediada nas Montanhas Lannestul, na costa oeste de Arton; ou a Ordem da Luz, localizada em Norm, no reino de Bielefeld. Alguns atuam de forma independente; esses às vezes são vistos como renegados, precisando se esforçar mais para provar sua autoridade e boa vontade.

Indumentária. O paladino da Justiça se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr em sua armadura, escudo ou flâmula.

Fundamentalista. Como o sacerdote.

Paladino de Lena

Lena tem quase exclusivamente mulheres como clérigas, e essas seguem votos que as impedem de realizar qualquer ato violento contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses da deusa. No entanto, eles existem!

Paladinos de Lena estão entre os poucos homens que podem receber poder divino da Deusa da Vida. Sua origem mais comum é quando são filhos de sacerdotisas, então orientados a seguir o caminho do soldado santo — embora pouquíssimos continuem até o final. Contudo, sabe-se de lendas sobre paladinos de procedências muito diferentes, atendendo ao chamado caloroso da deusa em qualquer tribo, aldeia ou palácio.

Outros paladinos combatem e destroem o mal. Paladinos de Lena, em vez disso, protegem a vida — sendo comum que acompanhem as clérigas como seus guarda-costas. Seu poder mágico de cura é superior ao de outros paladinos, mas suas restrições de combate acabam se mostrando mais severas. Proibidos de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de causar ferimentos, suas opções de combate ficam restritas a manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras.

Paladinos de Lena são mais bondosos, generosos e atenciosos que outros guerreiros sagrados. Devido à natureza matriarcal da ordem, assim como a sua própria deusa, demonstram grande respeito por mulheres. Muito poucos acabam em grupos de aventureiros, visto que esses quase sempre recorrem a soluções violentas. Alguns, no entanto, acreditam ser capazes de proteger seus companheiros e ensinar-lhes o valor da Vida.

Indumentária. Como as sacerdotisas, paladinos de Lena vestem verde, amarelo e branco. São reconhecidos por exibir a lua prateada, símbolo da deusa.

Fundamentalista. Não pode causar nenhum tipo de dano, nem mesmo dano não letal.

Paladino de Lin-Wu

Embora sejam conhecidos no Reinado por esse título, a cultura de Tamu-ra não tem paladinos. Seus guerreiros santos são os samurais, campeões sagrados de Lin-Wu, guiados pela honra absoluta.

Nem todos os samurais manifestam exatamente os mesmos poderes divinos. Aqueles atuando longe de sua terra natal, no entanto, acabam adotando as mesmas habilidades e poderes dos paladinos locais — como forma de respeito aos deuses estrangeiros ou por razões misteriosas que apenas Lin-Wu conhece. Embora, em sua sociedade, "samurai de Lin-Wu" seja uma redundância, alguns adotam o título em outras terras, deixando sua devoção mais clara aos locais.

Samurais são conhecidos por servir a um lorde, que pode ser um senhor feudal, ou mesmo o próprio Imperador. O paladino de Lin-Wu, da mesma forma, adota o próprio Deus da Honra como seu mestre absoluto. Clérigos da ordem, os shugenja, são aceitos como seus representantes e também devem

Razzlanish, um paladino

ser obedecidos. A aliança entre samurai e shugenja é sagrada, sendo uma grande infelicidade quando não acontece essa harmonia.

Assim como os clérigos, paladinos de Lin-Wu consideram-se em dívida de honra com o Reinado de Arton, por acolher os refugiados de Tamu-ra em sua capital durante o ataque da Tormenta. É normal vê-los integrando grupos de aventureiros em missões para proteger o povo artoniano, especialmente quando envolve combater a Tormenta.

Indumentária. Como os clérigos, vestem vermelho, verde e/ou dourado em tons brilhantes. Preferem a armadura tradicional de seu povo — mas, por serem raras e dispendiosas nestas terras, podem adotar peças locais por praticidade.

Fundamentalista. Como o sacerdote. Além disso é também proibido de se associar a devotos de Aharadak, também devendo atacar e destruir todos que encontrar.

Paladino de Marah

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o paladino de Marah é mais eficiente em combate do que o senso comum leva a acreditar.

Como os clérigos, paladinos de Marah buscam apaziguar conflitos da forma mais compassiva possível. Cientes de que seus adversários quase sempre recorrem à violência, atuam como muralhas protetoras vivas para seus aliados, atraindo ataques para si, perseverando, restaurando os próprios ferimentos — até que seus companheiros estejam em segurança ou consigam nulificar a ameaça. Claro, o paladino não concorda que isso seja alcançado por meios agressivos; vai preferir aliar-se a outros que, mesmo não sendo devotos, compartilhem de seus ideais pacifistas. Ele aceita que seus colegas usem violência moderada, apenas em situações de necessidade.

Paladinos de Marah não protegem apenas a paz, mas também a felicidade. São inimigos de todos que buscam causar sofrimento e miséria. Um destes guerreiros santos é capaz de interromper sua viagem e conversar longamente com o ancião amargurado que encontrou no caminho. Ajudar o fazendeiro em dificuldades com a colheita. Aconselhar o jovem bardo apaixonado na conquista da caçadora élfica. Perguntar à criança o motivo de seu choro, então salvar seu cão perdido. Fazer sorrisos retornarem é seu modo de agradar a deusa.

A positividade do paladino de Marah raramente encontra rival. Ele acredita não existir poder maior que o Amor e está sempre disposto a provar.

Para representar suas habilidades únicas como um campeão da Deusa da Paz, o paladino de Marah pode substituir Luta por Diplomacia em suas perícias iniciais, e inclui Atuação e Luta em suas perícias de classe. Além disso, ele pode substituir a habilidade Golpe Divino pela seguinte.

Mensagem de Paz. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para diminuir o desejo de violência de uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto ao teste de Vontade da criatura. Se você vencer, a criatura sofre uma penalidade cumulativa de –1 em testes de ataque e rolagens de dano e, se for um lacaio, fica também pasma por 1 rodada (uma criatura só pode ficar pasma por este efeito uma vez por cena). Para cada 10 pontos pelos quais você vencer o teste oposto, a penalidade aumenta em 1 e, se a criatura estava enfeitiçada, fascinada ou pasma, a penalidade aumenta em 1 para cada uma dessas condições. A cada rodada, a penalidade acumulada da criatura diminui em 1. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para receber +5 no teste de Diplomacia.

A partir do 5º nível, quando usa esta habilidade, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas à sua escolha em alcance curto. *Mental.*

Indumentária. Paladinos de Marah vestem branco. Mas, por seu papel como protetores, tendem a usar as armaduras mais pesadas que conseguem.

Fundamentalista. Nunca permite que seus aliados causem perda de vida ou dano, nem mesmo dano não letal.

Paladino de Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro valioso como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Paladinos de Tanna-Toh são especializados em missões que envolvem resgatar ou salvar tesouros culturais. São treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros paladinos, constantemente participando de expedições para encontrar relíquias e artefatos perdidos. Grupos de aventureiros que prestam serviços à Academia Arcana e a outros patronos eruditos muitas vezes contam com um destes entre seus membros.

Outro papel vital destes paladinos é proteger a verdade. Eles lutam para desvendar enigmas, expor mentiras, dissipar intrigas. Em cortes e grandes centros urbanos, impedem que falsidades e boatarias causem a derrocada das instituições. Nem mesmo os paladinos de Khalmyr são guardiões tão ferrenhos da retidão dos poderosos.

Ainda que habilidoso em combate, o paladino de Tanna-Toh prefere superar obstáculos com sagacidade e astúcia, honrando as graças de sua deusa. Se houver um meio criativo para vencer um conflito, em vez de simplesmente atacar com sua espada, ele o tentará. Em geral respeita arcanistas e inventores por suas mentes brilhantes — e até ladinos, quando escolhem usar sua perícia para o bem.

Indumentária. Um paladino de Tanna-Toh em geral usa armadura mais leve que outros guerreiros santos. Como o clérigo, veste cinza, branco e/ou amarelo.

Fundamentalista. Como o sacerdote. Além disso, sempre informa sua verdadeira identidade e ocupação antes de iniciar uma conversa.

Paladino de Thyatis

O Deus da Ressurreição e da Profecia tem poucos paladinos. Eles existem para ensinar a Arton que o bem e a justiça nunca morrem. Assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis recebem o dom da imortalidade. Quando morrem, retornam à vida magicamente em poucos dias, independentemente da causa da morte. Se forem queimados, suas cinzas se reúnem para reformar o corpo. Cortados em mil pedaços, seus fragmentos se unem novamente. Mesmo que os pedaços sejam separados e enterrados longe um do outro, um deles regenerará por completo, trazendo o paladino de volta. Não há morte.

Esse dom torna os paladinos de Thyatis muito poderosos, mas não invencíveis. Existe uma forma secreta de matá-los permanentemente, chamada Morte Verdadeira. Pode ser qualquer evento comum que acompanhe uma morte: um gole de vinho élfico, o soco de um ogro, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... Se esse evento secreto ocorre, o paladino morre instantaneamente e não pode ser ressuscitado. Para descobrir sua Morte Verdadeira antes que ocorra, o paladino pode realizar uma missão especial para Thyatis. A informação valiosa é então revelada por um alto clérigo, pelo sumo-sacerdote ou pelo próprio Thyatis.

Como esperado, um paladino de Thyatis luta para que todos tenham uma segunda chance. Tem poder combativo elevado mas, como os clérigos, é proibido de matar seres inteligentes. Sem temer dor ou morte, não hesita em recorrer à imortalidade para salvar inocentes e proteger seus aliados, "sacrificando-se" sempre que houver vantagem.

Imortais. Paladinos com Dom da Imortalidade que sejam mortos retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral, 3d6 dias).

Para representar isso, sempre que um paladino de Thyatis com o Dom da Imortalidade morrer, deve rolar 1d20. Com um resultado 1, aquela foi a Morte Verdadeira dele, e ele estará permanentemente morto. Com qualquer outro resultado, aquela foi só uma morte comum e o paladino voltará. Porém, se morrer novamente e rolar um número já rolado antes, deverá rolar novamente — afinal, aquele resultado representa uma morte que já aconteceu. A exceção é uma rolagem de 20 natural, que sempre pode ser repetida. Por exemplo, um paladino de Thyatis cai do alto da muralha de um castelo e morre pela primeira vez. O jogador rola 1d20 e tira um resultado 3. Isso significa que essa foi uma morte comum, da qual o paladino se recuperará em 3d6 dias. Mais tarde, ele é atropelado por um vagão goblin desgovernado e morre de novo. Mais uma vez, o jogador rola 1d20. Se for um 3, o jogador deverá rolar novamente — este número já tendo representado a morte por cair do alto de uma muralha. Paladinos de Thyatis não ganham pontos de experiência por sessões de jogo nas quais tenham morrido.

Indumentária. Prefere armaduras vistosas para atrair ataques inimigos, sempre adornadas com a ave fênix e suas cores: amarelo, laranja, dourado.

Fundamentalista. Proibido de matar não apenas seres inteligentes, mas quaisquer seres vivos.

Paladino de Valkaria

Lendas falam de tempos antigos em que apenas os humanos podiam ser paladinos. Mais tarde, também seria permitido a membros das raças com sangue humano — como meios-elfos e meios-orcs — serem abençoados como soldados santos. Se essa restrição realmente aconteceu (pois muitos duvidam), é possível que tenha sido Valkaria, e não Khalmyr, a primeira divindade com paladinos. Essa teoria é reforçada pelo fato de que, hoje, quase todos os paladinos são humanos — e as maiores ordens de paladinos são compostas principalmente por humanos.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e o espírito aventureiro da raça humana. Buscam aventura com a mesma paixão com que buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu empenho em participar.

Até recentemente, como os clérigos, paladinos de Valkaria perdiam parte de seus poderes quando ultrapassavam as fronteiras de Deheon. Assim,

demonstravam sua bravura aventurando-se em terras distantes, mesmo quando isso reduzia suas forças. Hoje é diferente: Valkaria não apenas está livre, mas comanda o Panteão, e seus paladinos são mais audaciosos do que nunca.

Talvez devido ao antigo cativeiro da deusa, paladinos de Valkaria são defensores irredutíveis da liberdade. Combatem déspotas, tiranos, escravagistas e todos aqueles que buscam privar outros de seu sagrado livre-arbítrio.

Indumentária. Todo paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Fundamentalista. Deve sempre buscar novas missões e aventuras, jamais recusando uma missão. Sempre que houver um tempo entre aventuras (*Tormenta20*, p. 276), deve realizar uma busca relacionada a uma aventura. Também é proibido de usar habilidades que causam condições de movimento. Apenas humanos podem ser paladinos fundamentalistas de Valkaria.

O Paladino de Arton

Paladino do Bem

Da mesma forma que ocorre com o clérigo do Panteão, nem todo paladino decide servir a esta ou aquela divindade. O paladino do bem reconhece a existência e soberania de todos os vinte deuses — e, humildemente, não acredita ser digno de escolher apenas um entre eles. Guiado apenas por sua fé e princípios morais, serve "aos deuses" sem se prender a nenhum.

O paladino do bem jamais coloca uma crença acima de outra. Demonstra respeito perante todos os outros clérigos e paladinos que encontra. No entanto, ainda é um campeão sagrado do bem e ordem. Quando seus opositores são sszzaazitas ou outros devotos de deuses malignos, não hesita em destruí-los. Mesmo respeitando todos os vinte, um paladino do bem acredita na soberania dos deuses bondosos sobre os malignos, ele próprio atuando como instrumento para esse equilíbrio.

Paladinos são especiais, por vezes atraindo o interesse pessoal dos deuses. Este paladino pode acabar abordado por uma divindade maior, pedindo (ou exigindo) sua devoção exclusiva. Nesse momento dramático ele pode aceitar servir ao novo patrono ou — que ousadia! — preferir manter sua independência. É uma situação delicada, mesmo os deuses mais bondosos não lidam bem com orgulho ferido. Muito mais complicado é quando dois ou mais deuses cobiçam o guerreiro santo!

Seguindo o código dos paladinos, mas sem Obrigações & Restrições, o paladino do bem costuma ser um excelente aliado e companheiro em grupos de aventureiros.

Indumentária. Segue o estilo clássico dos paladinos, usando armaduras brilhantes, embora possa se vestir como quiser. Alguns ostentam diferentes símbolos sagrados dos deuses bondosos.

Fundamentalista. Como o sacerdote do Panteão.

NOVA LINHAGEM

ABENÇOADA

É consenso que devotos têm pactos sagrados com seus deuses. Recebem poderes miraculosos em troca de servir a seus objetivos com grande esforço e dedicação. Certos indivíduos, contudo, parecem violar essa regra suprema. São contemplados com dons divinos sem a necessidade de praticar nenhuma devoção. Já nascem com a centelha divina em seu sangue.

Feiticeiros de linhagem abençoada são muito diferentes de sacerdotes e druidas. Manifestam suas conjurações de forma natural, sem necessidade de orações ou ritos a uma divindade — sequer precisam seguir suas crenças e objetivos, ou obedecer a suas Obrigações & Restrições.

Como isso acontece é um mistério. Alguns acreditam que estes feiticeiros descendem de seres celestiais que se apaixonaram por mortais no passado. Outros dizem que são peões em alguma guerra cósmica. E, para outros, são criações casuais de deuses entediados. Feiticeiros abençoados podem surgir a qualquer momento e em qualquer lugar, da mais humilde família camponesa à mais rica casa nobre. É curioso como sua índole ou passado não parecem influenciar qual deus os abençoa. Um lutador violento pode ser tocado por Marah, enquanto uma dançarina de taverna pode receber a bênção de Thwor.

Ostentar tais poderes divinos pode ser tanto bênção quanto maldição — abençoados frequentemente se veem envolvidos em aventuras e desafios inesperados. Um jovem abençoado por um deus benevolente pode se tornar um herói admirado, enquanto outro, abençoado por uma divindade maligna, pode ser confundido com um cultista e forçado a fugir. Mesmo alguém que apenas busca uma vida tranquila pode se transformar em um campeão poderoso, lançando tempestades de fogo sobre seus inimigos.

Embora abençoados sejam geralmente bem recebidos por outros aventureiros, essa bênção pode gerar inveja. Sacerdotes podem se sentir ultrajados, especialmente se o feiticeiro recebeu seus poderes do mesmo deus que ele venera. A presença de um abençoado traz uma mistura de admiração e ciúmes.

A relação dos abençoados com a fé pode variar. Alguns se dedicam ao deus que lhes concedeu poder, enquanto outros se ressentem por receber um dom indesejado e inconveniente. Em qualquer caso, abençoados costumam ter profunda conexão com o divino, seja em forma de adoração, seja de aversão.

LINHAGEM ABENÇOADA

• *Básica.* Escolha um deus maior. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você aprende uma magia divina de 1º círculo e pode aprender magias divinas de 1º círculo como magias de feiticeiro. No 2º nível, você recebe um poder concedido do deus escolhido, aprovado pelo mestre, sem precisar ser devoto dele (mas você ainda pode ser devoto desse ou de outro deus).

• *Aprimorada.* Suas magias divinas de círculo igual ou menor que sua Sabedoria custam –1 PM e você pode aprender magias divinas de 2º e 3º círculos como magias de feiticeiro.

• *Superior.* Você recebe +1 em Sabedoria e aprende uma magia divina de cada círculo a que tenha acesso, limitado por sua Sabedoria. A cada dia, após descansar, pode trocar essas magias por outras dos mesmos círculos. Por fim, pode aprender magias divinas de 4º e 5º círculos como magias de feiticeiro.

OUTROS DEVOTOS

Devotos são todos os personagens, aventureiros ou não, que aceitam venerar uma divindade do Panteão, seguindo suas Obrigações & Restrições. Em troca, passam a ter acesso aos poderes concedidos. Um personagem pode se tornar devoto através de habilidade de classe (clérigo, druida, frade, paladino) ou pertencendo a uma raça ou classe permitida para cada deus.

Raças. Humanos, meios-elfos, meios-orcs, minauros, moreau e finntroll (vistos em *Ameaças de Arton*) são livres para escolher qualquer divindade. Membros de outras raças podem se tornar devotos de certas divindades quando a raça aparece em sua lista de devotos, não importando a classe.

Exceção: suraggel sempre podem ser devotos da divindade relacionada a sua herança planar.

Classes. Clérigos e frades são livres para escolher qualquer divindade como padroeira, não importando sua raça. Druidas e paladinos são restritos a certos deuses, listados em suas habilidades de classe. Membros de outras classes podem se tornar devotos de uma divindade quando a classe aparece em sua lista de devotos, não importando a raça.

Exceção: feiticeiros abençoados sempre podem ser devotos do deus de sua herança de linhagem.

A seguir, listas atualizadas de raças e classes permitidas como devotos, incluindo aquelas em *Ameaças de Arton* e *Heróis de Arton*.

AHARADAK

Raças/Classes. Todas.

ALLIHANNA

Raças. Centauro, ceratops, dahllan, duende, eiradaan, elfo, elfo-do-mar, galokk, gnoll, nagah, ogro, orc, pteros, sátiro, sílfide, tabrachi, velocis, voracis.

Classes. Bárbaro, caçador, druida, treinador.

ARSENAL

Raças. Anão, bugbear, ceratops, elfo-do-mar, galokk, hobgoblin, kallyanach, kaijin, minotauro, nezumi, ogro, orc, tengu, voracis, yidishan.

Classes. Bárbaro, cavaleiro, guerreiro, lutador.

AZGHER

Raças. Aggelus, ceratops, qareen.

Classes. Arcanista, bárbaro, caçador, cavaleiro, guerreiro, nobre, paladino.

HYNINN

Raças. Duende, elfo-do-mar, gnoll, goblin, harpia, hynne, kappa, nagah, naidora, sátiro, sílfide.

Classes. Bardo, bucaneiro, ladino, inventor, nobre.

KALLYADRANOCH

Raças. Elfo, finntroll, kallyanach, kobolds, medusa, nagah, naidora, sulfure.

Classes. Arcanista, cavaleiro, guerreiro, lutador, nobre.

KHALMYR

Raças. Aggelus, anão, kobolds, tengu.

Classes. Cavaleiro, guerreiro, nobre, paladino.

LENA

Raças. Ceratops, dahllan, eiradaan, qareen, kappa, kobolds, pteros, velocis.

Classes. Nobre, paladino.

LIN-WU

Raças. Anão, kaijin, kappa, mashin, tengu.

Classes. Cavaleiro, guerreiro, nobre, paladino.

MARAH

Raças. Aggelus, elfo, gnoll, hynne, qareen, pteros, sátiro, velocis.

Classes. Bardo, nobre, paladino.

MEGALOKK

Raças. Bugbear, centauro, ceratops, elfo-do-mar, finntroll, galokk, gnoll, goblin, harpia, hobgoblin, kallyanach, kobolds, medusa, minotauro, nagah, nezumi, ogro, orc, sulfure, tabrachi, trog, voracis, yidishan.

Classes. Bárbaro, caçador, druida, lutador, treinador.

NIMB

Raças. Duende, gnoll, goblin, naidora, orc, qareen, sátiro, sílfide, tabrachi, yidishan.

Classes. Arcanista, bárbaro, bardo, bucaneiro, inventor, ladino, treinador.

OCEANO

Raças. Dahllan, elfo-do-mar, hynne, kappa, minotauro, sereia/tritão.

Classes. Bárbaro, bucaneiro, caçador, druida, treinador.

SSZZAAS

Raças. Finntroll, medusa, nagah, tabrachi.

Classes. Arcanista, bardo, bucaneiro, inventor, ladino, nobre.

TANNA-TOH

Raças. Golem, kliren, mashin, tengu.

Classes. Arcanista, bardo, inventor, nobre, paladino.

TENEBRA

Raças. Anão, bugbear, finntroll, gnoll, harpia, hobgoblin, kobolds, medusa, nagah, nezumi, qareen, ogro, orc, osteon, sulfure, tabrachi, trog.

Classes. Arcanista, bardo, druida, ladino, treinador.

THWOR

Raças/Classes. Todas duyshidakk, exceto aquelas com devoção específica que não inclui Thwor.

THYATIS

Raças. Aggelus, eiradaan.

Classes. Cavaleiro, guerreiro, inventor, lutador, paladino.

VALKARIA

Raças. Todas.

Classes. Todas, exceto aquelas com devoção específica que não inclui Valkaria (como druida).

WYNNA

Raças. Duende, elfo, eiradaan, golem, kallyanach, mashin, nagah, pteros, qareen, sátiro, sílfide, tengu.

Classes. Arcanista, bardo, treinador.

SURAGGEL VARIANTES

Embora fossem vistos assim no passado, os deuses de Arton não podem ser considerados totalmente bons, maus, ordeiros ou caóticos (pelo menos em sua maioria). O mesmo vale para suas crias: seres celestiais e abissais podem se originar de qualquer reino divino. Um anjo nascido nos pântanos venenosos de Venomia? Um demônio erguendo-se nos campos floridos de Vitalia? Eventos raríssimos... mas não impossíveis.

Reconhecer a pluralidade dos celestiais abre um leque de opções para a raça suraggel. Não importando se é aggelus ou sulfure, você pode descender de criaturas nascidas em qualquer dos reinos, sem distinção entre o bem e o mal. Pode escolher à vontade ser um aggelus com traços de deuses malignos ou um sulfure com traços de deuses bondosos.

Um total de 22 habilidades raciais para suraggel são listadas a seguir, nomeadas conforme seu Plano de origem. Um personagem suraggel pode substituir sua habilidade de raça Luz Sagrada ou Sombra Profana por qualquer um deles. Note que alguns dos reinos a seguir talvez não existam mais, sejam governados por deuses diferentes ou sequer pertençam a nenhum deus. Isso não impede a existência de suraggel com essa descendência, pois tais características podem vir de ancestrais planares que tenham surgido ali no passado remoto, antes da mudança.

HABILIDADES DE RAÇA

• **Herança de Al-Gazara.** Devido à presença do puro caos primordial de Nimb em seu sangue, você recebe +1 em um atributo aleatório.

• **Herança de Arbória.** Como parte do Grande Ciclo de Allihanna, você recebe a habilidade Forma Selvagem para uma única forma, escolhida entre Ágil, Sorrateira e Veloz. Caso adquira essa habilidade novamente, o custo dessa forma diminui em –1 PM.

• **Herança de Chacina.** Pela ferocidade de Megalokk, você recebe a habilidade Forma Selvagem para uma única forma, escolhida entre Feroz e Resistente. Caso adquira essa habilidade novamente, o custo dessa forma diminui em –1 PM.

• **Herança de Deathok.** A mudança constante faz parte de sua alma. Você recebe +2 em duas perícias a sua escolha. A cada manhã, você pode trocar essas perícias.

• **Herança de Drashantyr.** Graças ao poder elemental dos dragões, você recebe +1 PM e redução de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 5.

• **Herança de Kundali.** Pelo espírito protetor, mas também opressor, de Tauron, você recebe +2 na Defesa e em testes de manobras de combate.

• **Herança de Magika.** Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência ou Carisma, a sua escolha). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

• **Herança de Nivenciuén.** Mesmo que o Reino de Glórienn tenha sofrido um destino terrível, a antiga soberania élfica ainda permeia seu sangue. Você recebe +2 em Misticismo e uma habilidade racial dos elfos entre Graça de Glórienn e Sangue Mágico.

• **Herança de Odisseia.** Sua alma tocada por Valkaria está sempre preparada para problemas! Você recebe +2 em Iniciativa e Percepção, e sua capacidade de carga aumenta em 2 espaços.

• **Herança de Ordine.** As forças da lei e ordem de Khalmyr afetam suas ações. Você recebe +2 em Intuição, em Investigação e em testes sem rolagens de dados (ao escolher 0, 10 ou 20).

• **Herança de Pelágia.** Mesmo nas situações mais desesperadoras, seu espírito se mantém plácido e imperturbável como o próprio Oceano. Escolha três perícias. Com elas, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.

• **Herança de Pyra.** Em algum lugar dentro de você, sempre existe uma segunda chance. Quando faz um teste de resistência ou um teste de atributo para remover uma condição, você pode gastar 2 PM para rolá-lo novamente.

• **Herança de Ramknal.** Escolha duas perícias entre Acrobacia, Enganação, Furtividade, Jogatina e Ladinagem. Quando faz um teste da perícia escolhida, você pode gastar 2 PM para receber +5 nesse teste.

• **Herança de Serena.** Pela proteção de Marah, você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência contra oponentes aos quais não tenha causado dano, perda de PV ou condições (exceto enfeitiçado, fascinado e pasmo) nessa cena.

• **Herança de Skerry.** Você carrega a força de criatividade. Quando faz um teste de Ofício, pode gastar 1 PM para ser treinado na perícia em questão ou para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

• **Herança de Solaris.** Pelo poder de Azgher, durante o dia você recebe +1 em todos os testes de perícia. Se estiver diretamente sob a luz do sol, esse bônus aumenta para +2.

• **Herança de Sombria.** Pelo poder de Tenebra, durante a noite você recebe +1 em todos os testes de perícia. Se estiver num local sem nenhuma iluminação artificial (como tochas ou magia), esse bônus aumenta para +2.

• **Herança de Sora.** Os honrados espíritos ancestrais de Lin-Wu abençoam sua perseverança. Você recebe +2 em Nobreza, Vontade e em testes de perícia estendidos (incluindo contra perigos complexos).

• **Herança de Terápolis.** Você recebe +2 em Intuição e Vontade, e pode fazer testes dessas perícias contra ilusões automaticamente, sem precisar interagir com elas.

• **Herança de Venomia.** Ser escorregadio como Sszzaas faz parte de sua natureza, mesmo que você não goste disso. Você recebe +2 em Enganação e em testes para evitar manobras de combate e efeitos de movimento.

• **Herança de Vitalia.** A força da vida corre intensa em seu sangue. Você recebe +5 PV por patamar e sua recuperação de pontos de vida com descanso aumenta em uma categoria.

• **Herança de Werra.** Você possui um conhecimento intuitivo para armas. Você recebe +1 em testes de ataque com armas e proficiência com armas marciais ou com duas armas exóticas.

NOVA CLASSE

FRADE

Um tipo de sacerdote, o frade é um conjurador divino focado em suporte, cura e conhecimento. É similar ao clérigo, mas enquanto este é mais combativo, valendo-se de armas e armaduras, o frade prefere mantos esvoaçantes e ostenta poder mágico superior. Como se fosse um tipo de arcanista divino, costuma ser conhecido em alguns círculos como "mago sagrado".

Clérigos e frades servem aos mesmos deuses, mas agem de formas diferentes — na verdade, eles se complementam. O clérigo de Arsenal abençoa soldados no campo de batalha e luta a seu lado, enquanto o frade do Deus da Guerra atua no templo-quartel analisando mapas e criando estratégias militares. Um clérigo de Khalmyr persegue criminosos para levá-los à justiça; o frade do mesmo deus trava suas batalhas nos tribunais, defendendo inocentes e punindo culpados.

Em suas respectivas igrejas e cultos, frades alcançam posições de liderança com mais frequência que clérigos. Também é comum encontrá-los como líderes de comunidades; seu vasto conhecimento e sabedoria costumam ser mais valiosos nessa função que habilidades de combate. O xamã de Allihanna que comanda uma pequena aldeia de bárbaros muito provavelmente será um frade, em vez de um clérigo. O mesmo vale para a professora de Tanna-Toh que ensina escrita e aritmética às crianças do povoado, bem como o capelão do Oceano conduzindo serviços religiosos a bordo da nau capitânia de uma frota pirata.

Assim, é pouco comum que frades sejam aventureiros — mas não impossível. Apesar de sua maior afinidade com funções burocráticas, frades também podem ser compelidos a grandes missões. Em vez de lutar na linha de frente, juntam-se aos arcanistas na retaguarda, provendo suporte e proteção — não apenas com seu acervo superior de magias, mas também com astúcia e estratégia. O frade é, além disso, um investigador ferrenho, tendo na solução de mistérios uma frequente motivação para se aventurar. É valioso decifrando escrituras e identificando maldições.

Além de suas habilidades milagrosas, frades são conhecidos por sua grande erudição. São dedicados ao estudo das artes, da história e da filosofia, que consideram tão essencial quanto a prática de magias. Acumulam conhecimento sobre civilizações antigas, tradições culturais e segredos místicos, tornando-se conselheiros valiosos, diplomatas hábeis e sábios estrategistas. São procurados por regentes e líderes, que valorizam sua sabedoria, perspicácia e perícia em negociação.

Embora sejam encontrados servindo a todo o Panteão, frades têm mais afinidade com certas divindades. Por valorizarem a magia acima do combate, muitos são devotados a Lena, Marah e Thyatis. Um grande número também serve a Tanna-Toh, buscando seu conhecimento sagrado. Muitos oram pela esperteza de Hyninn e pela sagacidade de Sszzaas, perseverando através de trapaça e traição. Wynna também é bem servida por frades — esses talvez estejam entre os conjuradores mais versáteis de Arton, igualmente dominando magia arcana e divina. De fato, mesmo entre devotos de deuses combativos ou violentos, sempre haverá aqueles buscando superar desafios não com armas, mas com magia e inteligência.

Frades Famosos. Belinda Arting, Khorr'benn An-ug'atz, Nekapeth, Nichaela, Tella Andoren.

Características de Classe

Pontos de Vida. Um frade começa com 12 pontos de vida (+ Constituição) e ganha 3 PV (+ Constituição) por nível.

Pontos de Mana. 6 PM por nível.

Perícias. Religião (Sab) e Vontade (Sab), mais 4 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atuação (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Investigação (Int), Misticismo (Int), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Nobreza (Int).

Proficiências. Nenhuma.

Habilidades de Classe

Devoto Fiel. Você se torna devoto de um deus maior. Veja as regras de devotos em *Tormenta20*, p. 96. Ao contrário de devotos normais, você recebe dois poderes concedidos por se tornar devoto, em vez de apenas um.

Como alternativa, você pode cultuar o Panteão como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas sua única obrigação e restrição é não usar armas cortantes ou perfurantes (porque derramam sangue, algo que frades do Panteão consideram proibido). Sua arma preferida é a maça e você pode canalizar energia positiva ou negativa a sua escolha (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada). Cultuar o Panteão conta como sua devoção.

Erudição. Quando faz um teste de perícia (exceto de ataque), você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Inteligência). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

Magias. Você pode lançar magias divinas de 1º círculo. A cada quatro níveis, pode lançar magias de um círculo maior (2º círculo no 5º nível, 3º círculo no 9º nível e assim por diante).

Você começa com três magias de 1º círculo. A cada nível, aprende uma magia de qualquer círculo que possa lançar. Você pode lançar essas magias vestindo armaduras leves mas, se estiver usando armadura pesada, precisará fazer um teste de Misticismo como se fosse um conjurador arcano (veja "Armaduras e Magia Arcana", em *Tormenta20*, p. 171).

Seu atributo-chave para lançar magias é Sabedoria e você soma sua Sabedoria no seu total de PM. Veja o Capítulo 4 de *Tormenta20* para as regras de magia.

Sacrários

Alguns poderes de frade são sacrários — uma área consagrada pelo poder divino. Esses poderes compartilham das seguintes regras.

- Criar um sacrário gasta uma ação padrão e 3 PM.
- Um sacrário ocupa uma esfera de 3m de raio em alcance curto.
- Um sacrário dura até o fim da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.
- Você pode ter um número de sacrários ativos simultâneos igual à sua Sabedoria.
- Um sacrário não pode ser criado em uma área afetada por outro sacrário ou onde haja um símbolo visível de uma divindade diferente da sua.
- Para ser afetada, uma criatura precisa estar inteiramente dentro da área do sacrário.

Versiculário. No 2º nível, você recebe um versiculário, um livro de anotações religiosas pessoais. Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora estudando suas anotações no versiculário. Quando faz isso, escolha uma quantidade de magias igual à sua Inteligência (limitada pelo seu nível). Até o próximo dia, quando lança uma dessas magias, você recebe +1 PM para gastar em aprimoramentos. Se perder seu versiculário, você pode escrever outro com 1 semana de trabalho e o gasto de T$ 100.

Poder de Frade. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Acelerar Sacrário.* Quando cria um sacrário, você pode gastar +2 PM para criá-lo como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). *Pré-requisito:* 5º nível de frade.
- *Ampliar Sacrário.* Você pode criar sacrários em alcance médio e eles passam a ocupar uma esfera de 6m de raio. *Pré-requisito:* 10º nível de frade.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.
- *Autoridade Eclesiástica.* Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com sua divindade (veja a p. 22). *Pré-requisitos:* 5º nível de frade, devoto de um deus maior.

Tabela 1-1: O Frade

Nível	Habilidades de Classe
1º	Devoto fiel, erudição, magias (1º círculo)
2º	Poder de frade, versiculário
3º	Poder de frade
4º	Poder de frade
5º	Dádiva da fé, magias (2º círculo), poder de frade
6º	Poder de frade
7º	Poder de frade
8º	Poder de frade
9º	Magias (3º círculo), poder de frade
10º	Poder de frade
11º	Poder de frade
12º	Poder de frade
13º	Magias (4º círculo), poder de frade
14º	Poder de frade
15º	Poder de frade
16º	Poder de frade
17º	Magias (5º círculo), poder de frade
18º	Poder de frade
19º	Poder de frade
20º	Poder de frade, solo santificado

• *Bênção Fortalecedora.* Quando você lança *Bênção*, os aliados abençoados recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 vezes o bônus em testes de ataque fornecido pela magia. Esses PV temporários duram enquanto a magia durar. *Pré-requisito: Bênção*.

• *Canto Monástico*. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para entoar um cântico religioso. Faça um teste de Atuação para ajudar (*Tormenta20*, p. 221). Seus aliados em alcance curto recebem um bônus igual ao bônus de ajuda em um teste de perícia feito até o fim da cena ou na CD para resistir a uma de suas habilidades usada até o fim da cena. *Pré-requisito:* treinado em Atuação.

• *Comunhão Vital.* Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original.

• *Copista.* Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, pode fabricar o dobro de pergaminhos ao mesmo tempo (pagando o custo de matéria-prima de ambos). *Pré-requisito:* treinado em Ofício (escriba).

• *Conhecimento Mágico.* Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Cozinheiro da Abadia.* Quando prepara um prato especial, você pode combinar os efeitos de dois pratos. Você faz apenas um teste de Ofício, mas paga o custo de ambos. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (cozinheiro).

• *Estudante Diligente.* No começo do dia você pode escolher uma perícia em que não seja treinado. Se fizer isso, até o fim do dia você sofre uma penalidade de –2 PM, mas pode fazer testes da perícia escolhida como se fosse treinado nela.

• *Fé e Razão.* Quando usa uma habilidade de frade, você pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Inteligência. Se fizer isso, a CD dessa habilidade aumenta em +1 por PM gasto.

• *Mago Branco.* Suas magias de cura de luz custam –1 PM e curam +1 PV por dado de cura. *Pré-requisito:* 3º nível de frade.

• *Memorizar Liturgia.* Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora de estudo e um número de pergaminhos que contenham magias divinas igual ou menor que sua Inteligência. Até o fim do dia, você pode lançar as magias contidas nesses pergaminhos como se as conhecesse ou, se já conhecia a magia, você soma sua Inteligência no limite de PM para lançá-la. *Pré-requisitos:* Copista, 8º nível de frade.

• *Ofício do Mosteiro.* Você pode fabricar itens de vestuário com Ofício (artesão) e pode usar essa perícia para fabricar itens com uma melhoria. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (artesão).

• *Psicografia.* Seus textos recebem inspiração divina. Você pode fabricar pergaminhos de qualquer magia divina (mesmo uma que não conheça) de quaisquer círculos a que tenha acesso. A CD para fabricar um desses pergaminhos aumenta em +5. *Pré-requisitos:* Copista, 5º nível de frade.

• *Sacrário da Erudição.* Quando lançam magias a partir de pergaminhos, você e seus aliados dentro do sacrário recebem +1 PM para gastar em aprimoramentos (mesmo que não conheçam a magia).

• *Sacrário da Misericórdia.* No início dos seus turnos, cada criatura a sua escolha dentro do sacrário

recupera uma quantidade de PV igual a 5 + sua Sabedoria. Este sacrário tem duração sustentada. *Pré-requisito:* 5º nível de frade.

• *Sacrário da Resiliência.* Você e seus aliados dentro do sacrário recebem +2 em testes de resistência e na Defesa. Quando cria este sacrário, você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada 2 PM adicionais gastos, o bônus concedido pelo sacrário aumenta em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magias que você pode lançar). *Pré-requisito:* 5º nível de frade.

• *Sacrário da Solenidade.* Criaturas dentro da área ficam sob condição terrível para lançar magias e sofrem –2 na Defesa. Quando cria este sacrário você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada 2 PM adicionais gastos, a penalidade causada pelo sacrário aumenta em 1 (penalidade máxima limitada pelo círculo máximo de magias que você pode lançar).

• *Sacrário da Verdade.* Sempre que uma criatura na área passa em um teste de Acrobacia, Enganação, Furtividade ou Ladinagem, ou acerta um ataque contra uma criatura sob efeito de uma ou mais condições, ela sofre 2d6 pontos de dano psíquico por círculo de magia a que você tem acesso.

• *Sacrário das Sombras.* A área do sacrário é coberta por sombras; criaturas dentro dela recebem camuflagem leve e, se forem mortos-vivos, também recebem +2 na Defesa e em testes de perícia.

• *Sacrário do Compartilhamento.* Este sacrário tem duração sustentada. Quando lança uma magia de 1º ou 2º círculo que tenha apenas você como alvo, se estiver em alcance curto deste sacrário você pode gastar 2 PM para que um aliado dentro dele receba o efeito básico dessa magia. *Pré-requisito:* 7º nível de frade.

• *Sacrário do Ocaso.* Este sacrário é criado com 60 pontos de ocaso. No início de seus turnos, o sacrário perde 1d10 pontos de ocaso, e cada criatura dentro dele perde esse valor em PV. A perda de PV aumenta em +1d10 para cada círculo de magia que você possa lançar além do 1º. Quando cria o sacrário, você pode gastar mais PM para fortalecer seu efeito; para cada PM adicional gasto, o sacrário é criado com +20 pontos de ocaso. O sacrário desaparece quando seus pontos de ocaso terminam.

• *Sermão da Celeridade.* Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisito:* 8º nível de frade.

Dom da Ressurreição e Frades

O poder concedido Dom da Ressurreição (*Tormenta20*, p. 133), originalmente limitado a clérigos, também pode ser escolhido por frades de Thyatis.

• *Sermão da Égide.* Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para orar por proteção para uma criatura em alcance curto. Até o seu próximo turno, quando essa criatura sofrer dano, ela pode gastar essa proteção para reduzir esse dano à metade.

• *Teologia Aplicada.* Escolha duas perícias. Quando faz um teste de uma dessas perícias (exceto testes de ataque), você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste, usando Religião. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

• *Transferir Sacrário.* Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transferir um de seus sacrários no alcance em que você pode criá-lo para outro ponto no mesmo alcance.

• *Zelador dos Vinhedos.* Você pode usar Ofício (cozinheiro) para preparar poções de magias que você conheça e cujo alvo seja 1 criatura. As poções tomam a forma de bebidas e seguem as regras desses itens (*Heróis de Arton*, Capítulo 3), exceto que ingeri-las é uma ação padrão. A bebida pode ser comum ou especial. No segundo caso, a CD para fabricá-la aumenta em +5 e o custo aumenta conforme a bebida especial, mas consumi-la gera ambos os efeitos (da poção e da bebida especial). *Pré-requisito:* treinado em Ofício (cozinheiro).

Dádiva da Fé. No 5º nível, você recebe Proteção Sagrada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou Cólera Divina (se canaliza energia negativa).

• *Proteção Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e até 2 PM por círculo de magia a que tem acesso para energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Enquanto você estiver empunhando o símbolo, ele projeta uma aura com 9m de raio. Criaturas a sua escolha dentro dessa aura recebem redução de dano igual à metade do total de PM gastos.

• *Cólera Divina.* Você pode gastar uma ação de movimento e até 2 PM por círculo de magia a que tem acesso para energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Enquanto você estiver empunhando o símbolo, ele projeta uma aura com 9m de raio. Criaturas a sua escolha dentro dessa aura recebem um bônus em suas rolagens de dano igual à metade do total de PM gastos.

Solo Santificado. No 20º nível, o raio de sua Dádiva da Fé muda para 30m e criaturas afetadas por ela também somam o bônus concedido pela habilidade na CD de suas próprias habilidades.

NOVOS PODERES CONCEDIDOS

ABRAÇO DA FÊNIX — THYATIS

Você se torna imune a fogo. Se fosse sofrer dano mágico de fogo, em vez disso cura PV em quantidade igual à metade desse dano (se já faz isso por outro efeito, cura a quantidade completa).

ADAGA NOTURNA — TENEBRA

Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma de perfuração que esteja usando causar +1d6 pontos de dano de frio até o fim da cena.

A FERRAMENTA CERTA — HYNINN

Você pode gastar 1 PM para fazer uma ferramenta ou um equipamento de aventura de até T$ 400 aparecer na sua mão ou em um espaço adjacente. O item dura até o fim da cena, ou até deixar sua posse.

ALIMENTAR-SE DO PAVOR — KALLYADRANOCH, MEGALOKK

Quando uma criatura em alcance curto sob efeito de uma condição de medo morre, você recebe pontos de vida temporários iguais ao dobro do seu ND, que duram até o fim da cena.

ALMA DE MUDANÇA — THWOR, VALKARIA

No início de cada aventura, você pode trocar uma quantidade de poderes (limitada por sua Sabedoria) por poderes diferentes cujos pré-requisitos cumpra. Você não pode trocar este poder.

ANDARILHO CARREGADO — VALKARIA

Sua mochila de aventureiro não conta no seu limite de itens vestidos e, se estiver vestindo uma dessas mochilas, você pode usar Sabedoria para estabelecer seu limite de carga (em vez de Força). A critério do mestre, este poder pode ser aplicado a outro item equivalente (como uma mochila de carga).

ARMADILHA DIVINA — HYNINN

Você recebe um poder de Armadilha do caçador (*Tormenta20*, p. 50) a sua escolha. Por ser criada a partir de energia divina, essa armadilha pode ser preparada em locais sem os materiais propícios.

ARMADURA DE OSSOS — TENEBRA

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber +2 na Defesa e em Intimidação, e redução de corte, frio e trevas 5 até o fim da cena.

ARMAS DA DESTRUIÇÃO — ARSENAL

Você recebe +1 nas rolagens de dano e no multiplicador de crítico com armas nas quais é proficiente.

ARMAS DA SELVAGERIA — MEGALOKK

Para você, armas naturais são armas favoritas de Megalokk. Você recebe +2 em rolagens de dano com elas, pode usar Abençoar Arma (*Tormenta20*, p. 57) nelas e, quando usa esse poder ou a magia *Armamento da Natureza*, pode aplicar seus benefícios a todas as suas armas naturais (sem custo adicional).

AVENTUREIRO INQUIETO — VALKARIA

Uma vez por busca (*Tormenta20*, p. 278), você pode rolar novamente um teste recém-realizado (mas deve aceitar o novo resultado) e, quando recebe uma recompensa ou um castigo aleatório por uma busca (incluindo rolagens na **Tabela 8-1**; *Tormenta20*, p. 328), rola dois dados e escolhe entre os dois resultados.

BAFORADA DRACÔNICA — KALLYADRANOCH

Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas (uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada). Uma vez por rodada, você pode gastar PM (limitados por sua Constituição) para desferir um sopro elemental em uma criatura em alcance curto. Para cada PM que você gastar, o alvo sofre 1d10 pontos de dano do tipo escolhido (Reflexos CD Con reduz à metade). *Recarga (movimento)*.

BARREIRA DE CORAL — OCEANO

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para cobrir seu corpo de coral. Até o fim da cena, você recebe +5 na Defesa e, sempre que sofrer um ataque corpo a corpo, o atacante sofre dano de perfuração igual a 1d6 + sua Constituição. Para cada patamar acima de iniciante, esse dano aumenta em +1d6.

BELO PRESENTE — WYNNA

Uma vez por cena, você pode pedir a Wynna o conhecimento de uma magia que tenha visto sendo lançada nessa aventura e que seja de um círculo a que você tenha acesso. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Religião (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você pode lançar essa magia até o fim do seu próximo turno (pagando seus custos normais).

Tabela 1-2: Novos Poderes Concedidos

Divindade	Poderes Concedidos
Aharadak	Corromper Equipamento, Espalhar a Corrupção, Júbilo na Dor, Mediador da Tempestade
Allihanna	Companheiro Silvestre, Espírito Animal, Estouro da Trobada, O Sol que nos Aquece, Trilha Desimpedida
Arsenal	Armas da Destruição, Expurgar a Derrota, Ferramentas da Guerra, Vitória a Qualquer Custo
Azgher	Imolação Sagrada, O Sol que nos Aquece, Proeminência Solar, Resplendor Divino
Hyninn	A Ferramenta Certa, Armadilha Divina, Dom da Furtividade, O Dobro ou Nada
Kallyadranoch	Alimentar-se do Pavor, Baforada Dracônica, Poder sem Limites, Temor Arcano, Terror Profundo
Khalmyr	Dom da Vontade, Jurista Divino, Pilar de Heredrimm, Quebrar Encanto
Lena	Companheiro Celeste, Curar o Espírito, Magia Piedosa, Transbordar Cura
Lin-Wu	Cerimonialista Divino, Exaltar Honra, Jurista Divino, Mestre de Si, Saque Celestial
Marah	Cancioneiro da Esperança, Companheiro Celeste, Discurso Conciliador, Remorso do Belicista
Megalokk	Alimentar-se do Pavor, Armas da Selvageria, Chamado Monstruoso, Terror Profundo
Nimb	Magia Caótica, Nimb, O Dobro ou Nada, Só os Loucos Sabem
Oceano	Barreira de Coral, Égide dos Mares, Golpe Tempestuoso, Mar Revolto, Navegador Sagrado
Sszzaas	Dom dos Segredos, Magia Venenosa, Manto Ardiloso, Mordida de Víbora
Tanna-Toh	Biblioteca Divina, Espírito do Conhecimento, Golpe Semântico, Palavra de Poder, Perceber Farsas
Tenebra	Adaga Noturna, Armadura de Ossos, Passo Sombrio, Toque de Não Vida
Thwor	Alma de Mudança, O Futuro que Vier Disso, Terror Profundo, Ushultt
Thyatis	Abraço da Fênix, Imolação Sagrada, Magia Piedosa, Redirecionar Destino
Valkaria	Alma de Mudança, Andarilho Carregado, Aventureiro Inquieto, Convicção Ambiciosa
Wynna	Belo Presente, Familiar Elemental, Poder do Vínculo, Sorvo de Mana

Biblioteca Divina — Tanna-Toh

Você recebe uma perícia treinada. A cada patamar de jogo (*Tormenta20*, p. 35) acima de iniciante, recebe mais uma perícia treinada.

Cancioneiro da Esperança — Marah

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para entoar uma canção de superação e paz. Criaturas escolhidas (limitadas por seu Carisma) em alcance curto recebem +2 em testes (exceto testes de ataque) e +3m de deslocamento até o fim da cena. Se uma criatura afetada for executar uma ação hostil, perde esses bônus.

Cerimonialista Divino — Lin-Wu

Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora para executar uma cerimônia tradicional que afeta até 1 + seu Carisma criaturas por 1 dia. Faça um teste de Religião com um bônus igual ao seu Carisma. Para cada 10 pontos do resultado, cada criatura afetada recebe um dado de auxílio. Quando faz um teste de atributo ou perícia (exceto Enganação, Furtividade e Ladinagem), a criatura pode gastar um deles para receber +1d6 de bônus no teste. Para criaturas que gastarem T$ 25 em oferendas no ritual, esse bônus muda para +1d8.

Chamado Monstruoso — Megalokk

Você aprende e pode lançar *Conjurar Monstro* e pode lançar e sustentar essa magia sem violar suas Obrigações & Restrições. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Companheiro Celeste — Lena, Marah

Você possui um luminar (veja p. 277) que o acompanha como um parceiro iniciante. Se perder esse luminar, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas.

Companheiro Silvestre — Allihanna

Você possui um espírito da natureza que o acompanha como um parceiro perseguidor iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, pode receber um bogum inciante (p. 190). Se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas.

CONVICÇÃO AMBICIOSA — VALKARIA

Quando luta em desvantagem (um encontro contra o dobro de inimigos que seu grupo, ou com ND maior que o do grupo), você recebe +2 em testes de perícia até o fim da cena. Além disso, se houver um ou mais inimigos de ND igual ou maior que seu nível, você recebe uma ação padrão extra em seu primeiro turno de combate.

CORROMPER EQUIPAMENTO — AHARADAK

Você pode gastar 2 PM para cobrir uma arma, um escudo ou um esotérico que esteja empunhando com carapaça quitinosa. Até o fim da cena, o item recebe os benefícios de matéria vermelha (*Tormenta20*, p. 167), cumulativo com outros materiais especiais. Se usar este poder em uma arma produzida com Armamento Aberrante, seu custo é reduzido em –1 PM.

CURAR O ESPÍRITO — LENA

Você pode gastar uma ação completa para inspirar esperança em uma criatura que possa tocar. Faça um teste de Carisma (CD 10). Se você passar, a criatura recupera 1d4+1 PM. Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura.

DISCURSO CONCILIADOR — MARAH

Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado ou *ambos* (como se tivesse usado mudar atitude duas vezes). Se passar em ambos, as mudanças de atitude são cumulativas.

DOM DA FURTIVIDADE — HYNINN

Você soma sua Sabedoria em Furtividade e, para você, lançar magias é um ato pouco chamativo, o que reduz a penalidade para se esconder após conjurar para –10 (mas você ainda precisa de gestos e palavras).

DOM DA VONTADE — KHALMYR

Você recebe +2 em Vontade e, uma vez por cena, quando passa em um teste de Vontade contra um efeito de um inimigo ou de um perigo apresentado pelo mestre, recebe 1d4 PM temporários.

DOM DOS SEGREDOS — SSZZAAS

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para suplicar a Sszzaas por um segredo místico. Faça um teste de Carisma (CD 10, +2 para cada vez que usou este poder no mesmo dia). Se passar, você aprende e pode lançar uma magia de 1º círculo até o fim da cena (atributo-chave Car ou o seu atributo de conjuração, se houver).

ÉGIDE DOS MARES — OCEANO

Você possui um espírito das águas que o acompanha como um parceiro guardião iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, pode receber um escudeiro inciante (p. 191). Em ambos os casos, se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas.

ESPALHAR A CORRUPÇÃO — AHARADAK

Quando chega em uma comunidade, você pode gastar um dia e fazer um teste de Religião (CD 20). Se passar, você planta a semente da corrupção no coração das pessoas em uma área equivalente a uma aldeia, um castelo ou um bairro de uma cidade grande. Por uma semana, ou até você partir do lugar, a categoria de atitude dessas pessoas em relação umas às outras piora em um passo, à medida que o senso moral delas se deteriora e seus piores desejos vêm à tona. Isso pode ser útil para gerar conflitos entre elas, embora caiba a você descobrir exatamente como se aproveitar deles.

ESPÍRITO ANIMAL — ALLIHANNA

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para conjurar um espírito animal que o envolve e luta com você. Até o fim da cena, você não pode ser flanqueado e recebe 10 PV temporários e uma arma natural (dano 1d6, crítico x2, tipo a sua escolha entre corte, impacto ou perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma. Quando usa este poder, você pode gastar PM adicionais (custo total limitado por sua Sabedoria). Para cada PM adicional, os PV temporários aumentam em +5.

ESPÍRITO DO CONHECIMENTO — TANNA-TOH

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para invocar uma manifestação do saber em um espaço desocupado em alcance curto. Ela é um espírito Minúsculo que tem deslocamento de voo 6m, Força nula, Defesa 15, 1 PV, visão no escuro e falha em qualquer teste oposto. No início de seus turnos, ela pode usar a ação movimentar-se uma vez. Você pode perceber tudo que a manifestação for capaz de perceber e pode lançar magias a partir dela (exceto magias de alcance pessoal com alvo você). A manifestação desaparece quando morre ou no fim da cena.

ESTOURO DA TROBADA — ALLIHANNA

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para convocar uma manada de trobos (ou outro animal da

região) em um ponto desocupado a sua escolha em alcance curto com duração sustentada. A manada é Enorme e pode passar pelo espaço de outras criaturas. Você pode gastar uma ação de movimento para mover a manada 12m em linha reta. Criaturas pelas quais ela passar sofrem 3d6 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Fort CD Sab reduz à metade e evita a condição).

EXALTAR HONRA — LIN-WU

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de honradez de 9m de raio que dura até o fim da cena. Dentro dessa área, devotos de Lin-Wu e personagens que sigam algum código de conduta (como Código de Honra ou Código do Herói) recebem +5 em Diplomacia e Nobreza, e todas as criaturas na área sofrem –5 em perícias desonradas (Enganação, Furtividade e Ladinagem). Apenas personagens com a habilidade Abençoado ou Devoto Fiel podem escolher este poder.

EXPURGAR A DERROTA — ARSENAL

Se estiver com 0 PM, você pode gastar seus pontos de vida (exceto PV temporários) no lugar de mana, à taxa de 3 PV por 1 PM. Você não pode reduzir seus PV a 0 ou menos dessa forma e não pode usar este poder se estiver sob efeito de ter descumprido suas Obrigações & Restrições. Pontos de vida gastos dessa forma só podem ser recuperados com descanso.

FAMILIAR ELEMENTAL — WYNNA

Você possui um espírito arcano que o acompanha como um familiar com as habilidades de um adepto iniciante. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, pode receber um familiar elemental inciante, escolhido entre aquin'ne, t'peel, pakk ou terrier (p. 88). Em ambos os casos, se perder esse parceiro, você pode receber outro com uma cerimônia que exige 1 dia e T$ 100 em oferendas.

FERRAMENTAS DA GUERRA — ARSENAL

Uma vez por dia, você pode gastar 1 hora e T$ 10 por item para abençoar uma quantidade de itens limitada por sua Sabedoria. Armas abençoadas dessa forma fornecem +2 em rolagens de dano, e armaduras e escudos fornecem RD 2. Se o usuário de um item abençoado for derrotado em combate, o item é destruído. Os efeitos da bênção duram 1 dia.

GOLPE SEMÂNTICO — TANNA-TOH

Você pode substituir testes de Diplomacia e Intimidação por Conhecimento.

GOLPE TEMPESTUOSO — OCEANO

Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura é empurrada 3m em uma direção a sua escolha e fica desprevenida por 1 rodada.

IMOLAÇÃO SAGRADA — AZGHER, THYATIS

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para cobrir seus braços com chamas com duração sustentada. Nesse estado, seus ataques corpo a corpo causam +1d6 pontos de dano de fogo.

JÚBILO NA DOR — AHARADAK

Quando causa ou sofre dano, você recebe redução de dano 1. Esse efeito é cumulativo e limitado por sua Sabedoria e termina se você passar 1 rodada sem causar ou sofrer dano.

JURISTA DIVINO — LIN-WU, KHALMYR

Você pode usar Sabedoria para Nobreza (em vez de Inteligência) e pode usar essa perícia no lugar de Diplomacia e Intimidação.

MAGIA CAÓTICA — NIMB

Quando lança uma magia, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, a CD para resistir a essa magia é calculada com 1d20 + seus modificadores, em vez de 10 + seus modificadores.

MAGIA PIEDOSA — LENA, THYATIS

Quando lança uma magia que causa dano, você pode fazer com que ela cause dano não letal.

MAGIA VENENOSA — SSZZAAS

Suas magias com resistência Fortitude recebem o seguinte aprimoramento. *+1 PM:* além do normal, criaturas que falharem perdem 1d12 PV por veneno, ou 1d6 se passarem na resistência.

MANTO ARDILOSO — SSZZAAS

Você aprende a magia *Disfarce Ilusório* (CD Car). Na primeira vez que interage com alguém enquanto está sob efeito dessa magia, você recebe +10 no teste de Diplomacia para mudar a atitude dela. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

MAR REVOLTO — OCEANO

Você pode gastar 1 PM para gerar uma aura de 6m de raio com duração sustentada. No início de seus turnos, criaturas a sua escolha na área devem passar em um teste de Acrobacia (CD Sab, +5 se a criatura estiver dentro da água) para não cair.

Mediador da Tempestade — Aharadak

Você pode se comunicar com lefeu inteligentes (Int –3 ou maior) livremente e recebe +5 em testes de Diplomacia e Intuição com criaturas da Tormenta e devotos de Aharadak.

Mestre de Si — Lin-Wu

Você passa automaticamente no primeiro teste de Vontade contra um efeito de um inimigo que fizer a cada cena.

Mordida de Víbora — Sszzaas

Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Suas presas são retráteis e podem armazenar até 2 doses de veneno de contato. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se acertar, pode inocular uma das doses de veneno no alvo.

Navegador Sagrado — Oceano

Você pode usar Sabedoria para Pilotagem (em vez de Destreza) e, enquanto estiver em uma embarcação aquática, suas magias divinas custam –2 PM.

Nimb — Nimb

Você é Nimb. Ou um filho ou filha dele. Ou uma casca de banana na qual ele escorregou certa vez. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para gerar uma habilidade única. Para isso, role 1d6 em cada coluna abaixo.

1d6	Área/Alvo	Efeito
1	Criaturas em um cone de 6m.	Ficam verdes por 1 dia; sofrem –2 em testes baseados em Carisma.
2	Até 1d3 criaturas em alcance médio.	Curam 3d6 PV.
3	Criaturas em um raio de 9m.	Em seu próximo teste, rolam 2 dados e você escolhe o resultado.
4	Criaturas em uma esfera com 6m de raio em alcance curto.	Perdem 3d6+3 pontos de vida.
5	Criaturas em 1d3 linhas de 15m.	Recebem 1d4 PM temporários que duram 1 rodada.
6	Criaturas escolhidas em alcance curto.	Podem usar Poder Oculto (*Tormenta20*, p. 134) até o fim da cena.

O Dobro ou Nada — Hyninn, Nimb

Quando usa uma habilidade com custo em PM, você pode pagar o dobro desse custo (após aplicar efeitos que alterem o custo) para aumentar a CD da habilidade em +5. Se pelo menos um alvo passar no teste de resistência, você fica alquebrado. Este poder não pode ser usado em magias, incluindo simuladas.

O Futuro que Vier Disso — Thwor

Quando faz um teste, você pode rolar um dado a sua escolha (d4 a d20) e somar o resultado a esse teste. Quando você faz isso, o mestre recebe um dado do mesmo tipo, que pode gastar para aplicar como penalidade em um de seus testes até o fim da próxima sessão. Você não pode usar este poder novamente na mesma sessão até que o mestre use o dado que recebeu.

O Sol que nos Aquece — Allihanna, Azgher

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para projetar uma aura de luz solar em um raio de 6m. Nessa área, habilidades mágicas de fogo ou luz e relacionadas a plantas (como *Controlar Plantas*) custam –1 PM (cumulativo com outras reduções) e criaturas com sensibilidade a luz e mortos-vivos ficam vulneráveis.

Palavra de Poder — Tanna-Toh

Você aprende e pode lançar *Comando*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Passo Sombrio — Tenebra

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para se teleportar para um espaço desocupado em alcance curto. Se tanto você quanto esse espaço estiverem sob escuridão, o custo deste poder diminui em –1 PM. Você não pode usar este poder se estiver imóvel.

Perceber Farsas — Tanna-Toh

Você recebe +5 em Intuição e se torna imune a efeitos de ilusão.

Pilar de Heredrimm — Khalmyr

Você pode gastar 2 PM para receber +2 na Defesa e redução de dano 5 até o fim da cena ou até encerrar este poder (uma ação livre). Enquanto esse efeito estiver ativo, seu deslocamento é reduzido à metade.

Poder do Vínculo — Wynna

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM (limitada ao círculo de magias a que tem acesso) para tocar em uma criatura capaz de lançar magias. O custo em PM da próxima magia que ela lançar diminui em um valor igual aos PM que você gastou.

PODER SEM LIMITES — KALLYADRANOCH

A CD e os limites de PM de suas habilidades (exceto magias e habilidades que as simulem) aumentam em um valor igual ao seu patamar.

PROEMINÊNCIA SOLAR — AZGHER

Suas magias que causam dano de fogo e que têm um teste de resistência recebem o seguinte aprimoramento: *+1 PM:* criaturas que falhem na resistência ficam em chamas e lentas até apagarem as chamas.

QUEBRAR ENCANTO — KHALMYR

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando usa essa manobra, você pode gastar 2 PM. Se você acertar o ataque, o item e seu portador sofrem o efeito de *Dissipar Magia*, usando o resultado do teste de quebrar como teste de Misticismo e CD para resistir.

REDIRECIONAR DESTINO — THYATIS

No início de cada dia, role um d20 e anote seu valor. Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto faz um teste, você pode gastar 3 PM para substituir o resultado do d20 desse teste pelo último valor anotado para este poder. O resultado do d20 substituído se torna seu novo valor anotado.

REMORSO DO BELICISTA — MARAH

Uma vez por rodada, quando sofre dano de um inimigo, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, ele sofre uma penalidade cumulativa de –2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena. *Mental*.

RESPLENDOR DIVINO — AZGHER

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de luz solar com 9m de raio que dura até o fim da cena. Além de sofrer os efeitos de exposição à luz, criaturas dentro da aura perdem toda camuflagem por escuridão e efeitos semelhantes (como da cobertura de sombras do aprimoramento da magia *Escuridão*).

SAQUE CELESTIAL — LIN-WU

Você pode gastar 1 PM para sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. Se sacar sua arma e fizer um ataque corpo a corpo no mesmo turno, você recebe +2 nesse teste de ataque e seu dano aumenta em dois passos (apenas uma vez contra cada criatura por cena).

SÓ OS LOUCOS SABEM — NIMB

Role duas perícias na **Tabela 6-6** (*Tormenta20*, p. 279). Você se torna treinado nelas (se já for, recebe +3 nessa perícia). No começo de cada dia, você pode gastar 3 PM para rolar novas perícias.

SORVO DE MANA — WYNNA

Sempre que falhar no teste de resistência contra uma magia de um inimigo, você recupera uma quantidade de PM igual ao círculo dela.

TEMOR ARCANO — KALLYADRANOCH

Quando um inimigo em alcance médio sob efeito de uma condição de medo falha em um teste de resistência contra uma de suas magias, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível, e eles desaparecem no fim da cena.

TERROR PROFUNDO — KALLYADRANOCH, MEGALOKK, THWOR

Você recebe +2 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo.

TOQUE DE NÃO VIDA — TENEBRA

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fornecer a si mesmo ou a uma criatura adjacente 2d12 PV temporários (que são sempre os primeiros a serem perdidos) e, enquanto os PV temporários durarem, camuflagem leve.

TRANSBORDAR CURA — LENA

Quando você usa um efeito de cura, quaisquer pontos de vida excedentes desse efeito se tornam pontos de vida temporários, até um valor máximo igual ao dobro do nível do alvo.

TRILHA DESIMPEDIDA — ALLIHANNA

Você aprende e pode lançar a magia *Caminhos da Natureza*. Se aprender essa magia, o custo dela diminui em –1 PM.

USHULTT — THWOR

Escolha um de seus aliados como seu ushultt. Enquanto estiverem em alcance curto um do outro, vocês recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano (esse bônus aumenta para +3 se o ushultt também for duyshidakk). Você pode trocar seu ushultt uma vez por aventura.

VITÓRIA A QUALQUER CUSTO — ARSENAL

Quando faz um teste de ataque, de resistência ou de Guerra, você pode gastar 2 PM para rolar novamente esse teste. Você pode fazer isso várias vezes no mesmo teste, mas cada novo uso aumenta o custo em +1 PM.

EQUIPAMENTOS RELIGIOSOS

Esta seção descreve diversos equipamentos relacionados às divindades de Arton. Embora geralmente sejam usados por devotos, muitos desses itens não exigem uma conexão divina e frequentemente são empregados por aventureiros sem nenhuma ligação com os deuses.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Água Benta Concentrada. Criada com os mais puros ingredientes, esta água funciona como água benta (*Tormenta20*, p. 155), mas causa 4d10 pontos de dano. É fabricada com o mesmo aprimoramento de *Abençoar Alimentos*, mas seu componente material custa T$ 30.

Amuleto de Khalmyr. Este amuleto em formato de balança não é usado apenas por devotos de Khalmyr — todos os artonianos podem se beneficiar dele. Contudo, por não ser mágico, dizem que apenas os chatos mais previsíveis o utilizam... Quando faz um teste de perícia, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Se passar, pode escolher 10 para esse teste de perícia (em vez de usar o valor rolado no d20). Uma vez que você use este efeito em um teste, o amuleto perde seus "poderes", tornando-se inútil.

Amuleto de Nimb. Este amuleto em formato de dado não é usado apenas por devotos de Nimb — todos os artonianos podem se beneficiar dele. Contudo, por não ser mágico, dizem que apenas os crédulos o utilizam... Quando faz um teste de perícia, você pode fazer um teste de Inteligência (CD 10). Se fizer o teste de Inteligência e *falhar* nele, pode rolar novamente o teste de perícia e usar o melhor resultado. Uma vez que você use este efeito em um teste, o amuleto perde seus "poderes", tornando-se inútil.

Apanhador de Sonhos. Muitos artonianos acreditam que ficam mais vulneráveis enquanto estão dormindo — não apenas a ataques físicos, mas também a espíritos inquietos, tentações demoníacas e, é claro, pesadelos. Este item é uma pequena estrutura de madeira, cordões, contas e penas feita por um sacerdote para proteger o descanso de seus fiéis. Se estiver em posso de um apanhador de sonhos, recebe +2 em testes de resistência quando estiver dormindo.

Aspersório. Este item parece uma maça, mas sua cabeça é um reservatório de água benta feito de metal perfurado. Você pode gastar uma ação padrão para dispersar uma dose de água benta (normal ou concentrada) em um cone de 4,5m; a CD para resistir à água benta aumenta em +2. Um aspersório pode armazenar até 3 doses de água benta. Carregá-lo exige uma ação completa e o gasto das doses.

Cajado de Pastor. Um cajado comprido, com uma extremidade reta e a outra em semicírculo. Usado originalmente para guiar ovelhas, é símbolo de algumas religiões pacíficas e campestres. Se você rezar uma Missa (*Tormenta20*, p. 58) usando um cajado de pastor, cada participante recebe 5 PV e 1 PM temporários (cumulativos com os efeitos da missa).

Cálice Consagrado. Um cálice santificado feito de um material relacionado ao deus (ouro para Azgher, madeira para Allihanna, obsidiana para Tenebra...). Se você for um devoto da divindade, pode usar o cálice para beber uma poção ou para aplicá-la em um aliado. Se fizer isso, o efeito da poção aumenta em +1 dado do mesmo tipo. Para usar o cálice você precisa gastar uma ação de movimento derramando a poção em seu interior, além do tempo necessário para consumi-la ou aplicá-la. A critério do mestre, esse efeito pode não funcionar com devotos de um deus inimigo (por exemplo, Azgher e Tenebra).

Colar do Suplicante. Este colar simples possui 10 contas de um material ligado à divindade em questão, como jade para Lin-Wu ou cristal para Wynna. Se você estiver vestindo um colar do suplicante de um deus do qual é devoto, uma vez por dia você pode gastar uma ação de movimento e uma das contas para recuperar 1 PM. Uma vez que as contas sejam gastas, o colar perde seu efeito.

Emblema Religioso. Esta chapa fina de cobre maleável é gravada com a imagem de uma figura religiosa importante e vendida ou distribuída para peregrinos e fiéis em igrejas e templos. É um lembrete dos ensinamentos religiosos que até mesmo os devotos mais humildes ou ignorantes recebem. Existem emblemas religiosos específicos para cada

deus e eles só funcionam com devotos da divindade específica. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para receber os benefícios de ser treinado em Religião em um teste dessa perícia até o fim da cena.

Férula. Um cajado luxuoso (feito de madeira de boa qualidade ou de um metal precioso) com um símbolo sagrado no topo. Usado em procissões, na leitura de textos sagrados e na administração de sacramentos. O efeito de sua habilidade Canalizar Energia aumenta em +1d6. Uma férula pode ser usada como arma, com as estatísticas de uma maça.

Panfleto de Aforismos. Às vezes as religiões artonianas contam com tomos de fácil leitura, sem conteúdo pesado — apenas citações motivadoras, conselhos simples, dicas de exercícios de respiração e pequenos excertos que ajudam o fiel a relaxar. Cada panfleto de aforismos é específico de um deus e só funciona com seus devotos. Se estiver debilitado, enjoado, exausto, fatigado, fraco ou vulnerável, você pode gastar uma ação completa e 1 PM para remover uma dessas condições.

Patuá. Vários deuses artonianos ensinam seus devotos a fazer pequenos sacos contendo ervas, substâncias sagradas, pedaços de pergaminhos com orações e outros objetos minúsculos. Esses saquinhos são vestidos como amuletos, pendurados no pescoço, e protegem o devoto de todos os males. Se tiver uma devoção, você recebe redução de dano 2/mundano e resistência a magia +1.

Texto Sagrado. Todas as religiões de Arton têm um ou mais textos sagrados — escrituras, parábolas, relatos históricos ou até mesmo diagramas que contêm os maiores valores da divindade e oferecem alento a seus fiéis em momentos de necessidade. Cada texto sagrado é específico de um deus e só funciona com seus devotos. Se estiver abalado, alquebrado, apavorado, esmorecido ou frustrado, você pode gastar uma ação completa e 1 PM para remover uma dessas condições.

Ferramentas

Trombeta do Cruzado. Esta trombeta santificada infunde energia divina nas criaturas que você convoca. Se estiver empunhando esta trombeta quando usa um poder concedido ou uma magia divina que convoca capangas (como Servos do Dragão ou *Conjurar Mortos-vivos*), o custo da habilidade é reduzido em –1 PM e os capangas convocados recebem +2 em rolagens de dano. Conta como um instrumento musical.

Vestuário

Anel Eclesiástico. Este anel é um símbolo da autoridade de um sacerdote. Pessoas comuns tendem a se impressionar com estes anéis, até mesmo se ajoelhando para beijá-los na mão de seus portadores. Se for um clérigo ou frade e estiver vestindo um anel eclesiástico, você recebe +1 em Diplomacia e Intimidação.

Carcaça do Predador Primal. Esta carcaça de um animal ou monstro é trabalhada na forma de uma capa ou manto. Quando adquire a forma de uma criatura selvagem (como pelo poder Forma Selvagem ou pela magia *Metamorfose*), o bônus na Defesa concedido pela forma aumenta em +1.

Garras do Predador Primal. Estas garras de um animal ou monstro são trabalhadas na forma de um colar ou um par de braceletes. Quando adquire a forma de uma criatura selvagem (como pelo poder Forma Selvagem ou pela magia *Metamorfose*), você recebe +1 nas rolagens de dano com armas naturais.

Hábito Monástico. Uma vestimenta simples, em geral de tecido cru, amarrada com um cinto de corda. A humildade dos religiosos que vestem estes hábitos só é rivalizada por sua temperança. Fornece +2 em Vontade contra efeitos mentais e aumenta em +2 a CD da magia *Tranquilidade*. Porém, impõe –2 em perícias baseadas em Carisma contra pessoas ricas, nobres ou arrogantes.

Hábito Sacerdotal. Para o sacerdote que dedica sua vida à fé, mas não de forma tão extrema quanto os monges, uma roupa mais atraente e confortável. A aparência desta batina varia muito de acordo com a religião do devoto, mas ela sempre concede +2 em testes de perícias baseadas em Carisma com devotos da mesma divindade.

Manto de Alto Sacerdote. Um manto longo com mangas, que cobre todo o corpo. Esta batina é ricamente adornada, feita de tecidos finos de alta qualidade, e tem mais em comum com as vestimentas de um nobre do que com o hábito de um frade. Se você possuir o poder Autoridade Eclesiástica, recebe +1 PM por patamar acima de iniciante (somente após um dia de uso).

Penas do Predador Primal. Estas penas de um animal ou monstro são costuradas como uma capa ou um capuz. Quando adquire a forma de uma criatura selvagem (como pelo poder Forma Selvagem ou pela magia *Metamorfose*), enquanto estiver nessa forma você recebe +2 em Atletismo e seu deslocamento aumenta em +3m.

Tabela 1-3: Itens Gerais

Item	Preço	Espaços
Equipamento de Aventura		
Água benta concentrada	T$ 60	0,5
Amuleto de Khalmyr	T$ 30	1
Amuleto de Nimb	T$ 30	1
Apanhador de sonhos	T$ 40	1
Aspersório	T$ 50	1
Cajado de pastor	T$ 12	2
Cálice consagrado	T$ 300	1
Colar do suplicante	T$ 100	1
Emblema religioso	T$ 30	1
Férula	T$ 100	1
Panfleto de aforismos	T$ 60	1
Patuá	T$ 50	1
Texto sagrado	T$ 60	1
Ferramentas		
Trombeta do cruzado	T$ 100	1
Vestuário		
Anel eclesiástico	T$ 50	1
Carcaça do predador primal	T$ 150	1
Garras do predador primal	T$ 300	1
Hábito monástico	T$ 30	1
Hábito sacerdotal	T$ 30	1
Manto de alto sacerdote	T$ 100	1
Penas do predador primal	T$ 100	1
Piercing de umbigo	T$ 50	1
Sandálias	T$ 9	1
Tonsura	T$ 3	—
Túnica do Virtuoso	T$ 25	1
Esotéricos		
Afiador solar	T$ 100	1
Báculo da retribuição	T$ 200	1
Contas de oração	T$ 500	1
Estola	T$ 150	1
Frasco purificador	T$ 100	1
Medalhão afiado	T$ 900	1
Ostensório santificado	T$ 750	1
Rede de almas	T$ 600	1
Turíbulo ungido	T$ 100	1

Item	Preço	Espaços
Alquímicos — Preparados		
Granada redentora	T$ 60	0,5
Santa granada de mão	T$ 150	0,5
Incenso	T$ 12	0,5
Lucidílico	T$ 30	0,5
Alquímicos — Catalisadores		
Água benta	T$ 10	0,5
Favo de mel	T$ 30	0,5
Fitilho consagrado	T$ 30	0,5
Flor de orlyn	T$ 30	0,5
Lantejoula	T$ 30	0,5
Frasco de luz	T$ 30	0,5
Pena de anjo	T$ 30	0,5
Pedra de sombras	T$ 30	0,5
Vela eclesiástica	T$ 60	0,5
Alimentação		
Abraço da noite	T$ 3	—
Assado de entranhas	T$ 2	—
Bênção dos mares	T$ 4	—
Bolinho de jade	T$ 4	—
Bombas de saber	T$ 4	—
Caldo de Lena	T$ 3	—
Coragem de sangue	T$ 4	—
Deleite mágico	T$ 18	—
Frescor de Nimb	T$ 1	—
Joia do deserto	T$ 5	—
Justos de Khalmyr	T$ 2	—
Justos virtuosos	T$ 6	—
Manjar da paz	T$ 7	—
Ouro de dragão	T$ 6	—
Ovos de raposa	T$ 3	—
Pão de Thwor	T$ 1	—
Presente da terra	T$ 3	—
Renascer gentil	T$ 30	—
Suflê rubro	T$ 3	—
Tesouro de Valkaria	T$ 2	—
Serviços		
Casamento (por pessoa)	T$ 150	—
Cerimônia religiosa	T$ 20	—
Sacramento	T$ 50	—

Piercing de Umbigo. Esta joia, muito apreciada por devotos de Marah, deve ser usada na barriga ou em outra parte do corpo visível e, por assim dizer, sensual. A CD para resistir às suas habilidades que causam as condições enfeitiçado, fascinado ou pasmo aumenta em +1, mas apenas se você estiver sem armadura ou usando uma armadura sensual (*Heróis de Arton*, Capítulo 3: Arsenal dos Heróis).

Sandálias. Um solado resistente para proteger os pés de objetos pontiagudos como pedras e espinhos, mas não da chuva. Muitas vezes sandálias são usadas como sinal de humildade e abnegação. Impõem uma penalidade de –2 em testes para resistir a condições climáticas e para evitar ser derrubado no chão. Entretanto, fornecem +1 ponto de mana, mas apenas se você for um conjurador divino.

Tonsura. Não uma roupa, mas um estilo de cabelo. A tonsura pode significar que o devoto tem o topo da cabeça raspado, ou toda a frente do couro cabeludo, ou ainda algum corte mais exótico. A maioria das pessoas acha um sacerdote tonsurado bastante engraçado e "bonitinho". Impõe –5 em Intimidação, mas permite usar o poder Aparência Inofensiva. Se já tiver este poder, em vez disso você pode usá-lo contra as duas primeiras criaturas inteligentes que o atacarem em uma cena. Uma tonsura conta como um item vestido porque você precisa deixar a cabeça à mostra, mas não ocupa um espaço.

Túnica do Virtuoso. Esta túnica de algodão tem um corte simples e prático, que faz jus às verdadeiras virtudes de um paladino. Conta como uma Virtude Paladinesca (*Tormenta20*, p. 84) para cálculo dos PM adicionais que você recebe por esses poderes (somente após um dia de uso).

Esotéricos

Afiador Solar. Esta pequena pedra de amolar canaliza luz para suas armas. Quando lança uma magia que tenha como alvo uma arma e que forneça dados adicionais de dano a ela, você pode mudar o tipo desse dano adicional para luz.

Báculo da Retribuição. Este bastão longo possui uma ponta curva, geralmente adornada com um símbolo religioso. Sempre que gastar pelo menos 1 PM em uma magia de cura de luz, role 1d4. Com um resultado 4, além do normal, a magia recupera 1 PM de cada criatura curada.

Contas de Oração. Este item está presente em muitas religiões artonianas, consistindo de várias pequenas esferas, miçangas, conchas ou outros ornamentos parecidos, presos por um cordão. Elas têm a função de ajudar o devoto a contar as orações ou cânticos que já fez, assim auxiliando-o a se concentrar em suas orações. Aumenta seu limite de PM para magias divinas em +1.

Estola. Uma faixa larga e comprida que sacerdotes usam em torno do pescoço. Cada estola é adornada com símbolos que remetem a uma magia divina específica, e o uso de um destes acessórios indica que o sacerdote está ocupado com algum dever eclesiástico ligado a essa magia. A CD para resistir à magia divina representada na estola aumenta em +2. Ao contrário de outros itens esotéricos, uma estola pode ser vestida em vez de empunhada.

Frasco Purificador. Este pequeno vasilhame contém 10 doses de uma combinação de água e especiarias santificadas. Quando lança uma magia que tenha uma criatura como alvo, você pode gastar uma quantidade dessas doses (limitada por sua Sabedoria); para cada dose gasta, o alvo da magia também recupera 1d4 PV. Recarregar um frasco purificador é uma ação completa e consome 2 doses de água benta. Um frasco purificador só pode ser usado por devotos de divindades que canalizam energia positiva.

Medalhão Afiado. Um pequeno medalhão com bordas afiadas e a imagem de uma arma gravada. Quando você lança uma magia que fornece um bônus em testes de ataque, ela também fornece +1 na margem de ameaça desses ataques.

Ostensório Santificado. Uma obra de arte dedicada ao deus, muitas vezes contendo uma relíquia. Escolha uma magia que você possa lançar. Seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções), mas somente se for lançada em devotos do seu deus.

Símbolos Sagrados Visíveis

Diversos efeitos, como os das magias *Consagrar* e *Profanar*, são modificados pela presença de um símbolo sagrado visível. Isso é qualquer símbolo sagrado que tenha sido intencionalmente colocado no local por um devoto, como parte da decoração ou arquitetura do lugar (como um símbolo de Khalmyr esculpido na parede de um templo), ou um símbolo que esteja sendo empunhado, ou vestido, de forma visível por um devoto da divindade. A critério do mestre, símbolos danificados ou deixados casualmente em um lugar por alguém que não seja um devoto (como o símbolo de um aventureiro morto encontrado em uma masmorra) não possuem o poder necessário para modificar esses efeitos.

Rede de Almas. Esta pequena rede decorada com ossos só pode ser usada por devotos de divindades que canalizam energia negativa. Quando lança uma magia divina de trevas, para cada resultado máximo nos dados de dano da magia (incluindo dados maximizados), você recebe 1 PV temporário cumulativo.

Turíbulo Ungido. Um vaso ou incensário formado por um fornilho na ponta de uma corrente, onde se queimam ervas e incensos. Aumenta a área de suas magias em +1,5m (uma magia que afeta um raio de 3m passa a afetar um raio de 4,5m, por exemplo).

Alquímicos

Preparados

Granada Redentora. Este dispositivo contém uma carga de um preparado curativo santificado. Para usar a granada redentora, você precisa empunhá-la e gastar uma ação padrão para arremessá-la em um ponto em alcance curto. Criaturas a até 3m desse ponto recuperam 6d4 pontos de vida por luz. Este item só pode ser fabricado por devotos de deuses que canalizam energia positiva.

Incenso. Estes bastões delgados podem ser acesos, lentamente liberando um cheiro agradável no ambiente. Como alternativa, incensos podem ser grânulos queimados em braseiros. Seja como for, a atmosfera criada pela queima de um incenso facilita a conexão com os deuses. Se gastar um incenso como parte de uma Missa, cada participante recebe 2 PM temporários (cumulativos com os efeitos da Missa).

Lucidílico. Este líquido, uma criação atribuída a devotos de Nimb, parece ser formado por cores e texturas variadas, frequentemente em movimento. Bebê-lo é uma ação padrão; ao fazer isso, e no início de cada um dos seus turnos, role um dado. Em um resultado ímpar, você perde 1 PM. Em um resultado par, você pode executar uma ação de movimento adicional nesse turno. A cada três resultados pares em sequência, a ação adicional pode ser padrão. O efeito do lucidílico dura até o fim da cena ou até você ficar sem PM.

Santa Granada de Mão. Unindo fé e ciência, este controverso equipamento é a melhor escolha contra hordas de mortos-vivos e abissais. Para usar a granada, você precisa empunhá-la, gastar uma ação de movimento para acender seu pavio e uma ação padrão para arremessá-la em um ponto em alcance curto. Mortos–vivos e abissais a até 3m desse ponto sofrem 6d12 pontos de dano de luz (Reflexos CD Sab reduz à metade). Este item só pode ser fabricado por devotos de deuses que canalizam energia positiva.

Catalisadores

Água Benta. Além de seus usos tradicionais, água benta pode ser usada como um catalisador. Abissais e mortos-vivos afetados por uma magia divina lançada com ela sofrem –2 em testes de resistência e 2 dados extras de dano (se aplicável).

Favo de Mel. Um favo doce e saboroso. Quando lança uma magia divina, você pode remover uma condição de cansaço de uma das criaturas afetadas por ela. Ao contrário de outros catalisadores, você empunhar vários favos de mel na mesma mão e usá-los na mesma magia para afetar criaturas diferentes.

Flor de Orlyn. Quando aplicada a uma magia de cura que afeta uma criatura, esta flor dourada faz com que uma segunda criatura no alcance da magia recupere uma quantidade de PV igual à metade do efeito da magia.

Fitilho Consagrado. Esta pequena fita é amarrada ao pulso (não precisa ser empunhada, nem conta como um item vestido). Quando lança uma magia divina, você pode gastar o fitilho para receber +1 PM para gastar em um aprimoramento.

Frasco de Luz. Este pequeno frasco cristalino contém uma gota de um líquido luminoso. Fornece +2 na CD de magias de luz.

Lantejoula. Um pequeno pedaço de um material reflexivo, que é consumido como parte da magia. Diminui o custo de magias de ilusão em –1 PM.

Pena de Anjo. Um presente sagrado, estas penas são concedidas apenas aos mais devotados… ou compradas nos templos das principais religiões de Arton. Os alvos de uma magia divina lançada com uma pena de anjo recuperam 1d8 PV (além dos efeitos da magia).

Pedra de Sombras. Este fragmento de escuridão sólida reduz em –1 PM o custo de magias de trevas.

Vela Eclesiástica. Esta vela sagrada funciona como um foco para suas preces. Usada como catalisador em uma magia divina com duração sustentada, permite que ela não conte no limite de magias que você pode sustentar simultaneamente. Ao contrário de outros catalisadores, a vela é consumida lentamente enquanto a magia é sustentada. Por isso, ela deve ser empunhada por toda a duração da magia.Você só pode ter uma magia sustentada adicional dessa forma por vez.

Alimentação

Abraço da Noite. Dizem que este doce gelado e aveludado como a noite foi criado por clérigos anões para homenagear sua mãe Ayrelynn (Tenebra). Até o fim do dia, você pode usar o poder Carícia Sombria

uma vez. Se já o possui, pode usá-lo uma vez causando 4d6 pontos de dano de trevas (em vez de 2d6). Pela graça da Mãe Noite, mortos-vivos podem receber o benefício deste prato especial. *Tenebra*.

Assado de Entranhas. Este assado tem uma aparência pouco agradável, mas desperta os instintos mais primais. Feito com técnicas simples dos ermos, pode ser fabricado também com Sobrevivência. Até o fim do dia, você pode invocar esses instintos para receber +1 nas rolagens de dano com armas corpo a corpo por uma cena. *Megalokk*.

Bênção dos Mares. Este festival de ostras se tornou uma lenda entre as gentes do mar. Dizem que, em momentos de grande aflição, o próprio deus envia estes presentes para restaurar a força de quem depende do mar. Até o fim do dia, você pode invocar o poder do Deus dos Mares para adquirir deslocamento de natação, igual ao seu deslocamento, por uma cena (se já possuir esse deslocamento, em vez disso ele aumenta em +3m). *Oceano*.

Bolinho de Jade. Este prosaico bolinho de ervas é como a honra pregada por Lin-Wu: simples, direto e verdadeiro. Até o fim do dia, você pode usar o poder Kiai Divino uma vez. Se já o possui, pode usá-lo uma vez sem pagar seu custo em PM. *Lin-Wu*.

Bombas de Saber. O estudo é a maior paixão dos devotos de Tanna-Toh. Este doce assado recheado com creme lhes dá a energia para estudar noite adentro. Uma vez até o fim do dia, quando vai fazer um teste de perícia, você pode receber os benefícios de ser treinado nessa perícia para esse teste. *Tanna-Toh*.

Caldo de Lena. Esta sobremesa a base de milho é perfeita para celebrar a fertilidade do campo. Uma comida tão doce é ideal para acalentar aventureiros cansados após um dia difícil. Quando recebe cura mágica de luz, você recupera +2 PV. *Lena*.

Coragem de Sangue. Açúcar para energia, especiarias com propriedades fortificantes e vinho para coragem são misturados em uma receita de gosto forte e pungente, servida em chamas, que desperta o instinto de luta. Uma vez até o fim do dia, quando faz a ação agredir, você pode executar um ataque extra. *Arsenal*.

Deleite Mágico. Em Arton, a magia pode ser comum, mas não deixa de ser especial. Ao consumir este folhado místico, escolha uma magia de 1º círculo. Até o fim do dia, você pode lançá-la uma única vez, sem aprimoramentos, gastando 2 PM (atributo-chave Sabedoria). *Wynna*.

Frescor de Nimb. Mesmo os paladares mais refinados têm dificuldade em descrever o frescor de Nimb. Ao ingerir este prato, escolha um deus aleatoriamente. Você recebe o benefício do prato desse deus (se for Nimb, role novamente duas vezes, repetindo isso sempre que rolar o Deus do Caos). *Nimb*.

Joia do Deserto. Este doce a base de tâmaras mostra o amor do povo de Azgher por seu patrono. Uma vez até o fim do dia, você pode fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando se cobrir de chamas. Ela causa +1d6 pontos de dano de fogo (ou +2d6 contra mortos-vivos). As chamas duram até você acertar três ataques ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro). *Azgher*.

Justos de Khalmyr. Assim como a justiça, este biscoitinho foi criado para chegar a todos. Até o fim do dia, quando fizer um teste de perícia, você pode gastar o efeito deste prato para escolher 10 nesse teste (em vez de usar o valor rolado no d20). *Khalmyr*.

Justos Virtuosos. Este biscoito, propositalmente semelhante à receita de Khalmyr, guarda uma surpresa na forma de um recheio azedo, capaz de estragar qualquer apetite. Uma vez nesse dia, quando um inimigo em alcance curto usa uma habilidade, você pode invocar o poder deste doce para ser afetado por essa habilidade como se fosse um aliado desse inimigo (se aplicável). *Sszzaas*.

Manjar da Paz. Esta delícia, compartilhada com alegria pelos devotos de Marah, é degustada em toda Arton. Uma vez nesse dia, quando uma criatura em alcance curto fizer um ataque, você pode fazer com que ela role dois dados e use o pior resultado. *Marah*.

Ouro de Dragão. Este creme doce é considerado uma iguaria reservada aos maiores sacerdotes de Kallyadranoch. Uma vez até o fim do dia, você pode evocar a força de Kallyadranoch para receber +1 em testes de ataque por uma cena. *Kallyadranoch*.

Ovos de Raposa. O tempero do Deus dos Ladrões garante que estes ovos recheados tenham sempre um sabor diferente e inesperado. Uma vez nesse dia, você pode rolar novamente um teste de Enganação ou Ladinagem recém-feito. *Hyninn*.

Pão de Thwor. O pão, um alimento tão simples quanto importante, simboliza a tenacidade e resistência duyshidakk. Uma vez até o fim do dia, quando faz um teste de Fortitude ou de perícia baseada em Força, você pode rolá-lo novamente. *Thwor*.

Pratos Especiais Divinos

Cada prato especial desta seção é uma receita sagrada, dedicada a um deus específico e que leva como ingrediente especial uma porção da devoção do cozinheiro. Por isso, estes pratos só podem ser preparados por devotos do respectivo deus.

Presente da Terra. Esta granola especial usa ingredientes acessíveis, encontrados em qualquer ambiente natural; você pode usar Sobrevivência no lugar de Ofício (cozinheiro) para fabricar este prato. Uma vez até o fim do dia, você pode rolar novamente um teste de Adestramento ou Sobrevivência recém-feito. *Allihanna*.

Renascer Gentil. Esta pastilha refrescante e ardida, tradicionalmente distribuída por devotos a pessoas em dificuldade, é carregada de esperanças. A primeira vez até o fim do dia em que seus PV forem reduzidos a 0 ou menos por dano, em vez disso eles são reduzidos a 1. *Thyatis*.

Suflê Rubro. Quase um alimento ritualístico, este prato oferece um vislumbre do raciocínio alienígena e incompreensível dos lefeu. No início de qualquer cena de ação, role 1d6. Com um resultado ímpar, você fica fascinado na primeira rodada, perdido em devaneios sobre a futilidade da vida. Com um resultado par, entretanto, você enxerga falhas na Criação que podem ser exploradas a seu favor. Você recebe +5 em um teste de perícia a sua escolha feito até o fim de seu próximo turno. *Aharadak*.

Tesouro de Valkaria. Este prato, que mistura grãos com carnes menos nobres e temperos fortes, é popular entre viajantes, sendo frequentemente preparado em acampamentos à beira das estradas. Uma vez nesse dia, você recebe +5 em um teste de resistência contra efeitos de movimento. *Valkaria*.

Serviços

Casamento. Você se casa com uma pessoa amada. Em geral, casamentos são entre duas pessoas, mas algumas religiões (notavelmente Marah) permitem a poligamia. O poder do amor fornece aos pombinhos uma reserva conjunta de 3 PM, que eles só podem usar se estiverem em alcance curto um do outro. Qualquer um deles pode recuperar esses PM (inclusive com descanso). O suplemento *Só Aventuras* descreve casamentos específicos de cada religião.

Cerimônia Religiosa. Frades e clérigos podem celebrar ritos em campo, mas para um fiel, nada se compara a ouvir as palavras sagradas na casa de seu deus. Assistir a uma cerimônia em um templo da divindade da qual você é devoto fornece +1 em Religião e Vontade e +2 PM até o fim da aventura.

Sacramento. Este rito religioso transfere uma fração de poder divino para um fiel. Por sua importância e dificuldade, é reservado para aqueles mais propensos a fazer bom uso desta dádiva; em geral, aventureiros envolvidos em uma missão de cunho divino. Escolha uma magia divina de 1º círculo; até o fim da aventura, você pode lançar essa magia uma única vez, sem aprimoramentos, gastando 2 PM (atributo-chave Sabedoria). Apenas devotos podem receber um sacramento e, obviamente, somente em templos de sua divindade.

Itens Superiores

Melhorias

Canônico. O item possui inscrições sagradas referentes a uma divindade específica. Se você for devoto dessa divindade, a CD de suas habilidades mágicas aumenta em +1.

Conduíte. A empunhadura da arma é ornamentada com uma medalha ou outro objeto minúsculo de significado religioso que a torna mais propícia para receber bênçãos. O custo para usar o poder Abençoar Arma nela é reduzido em –1 PM.

Devotado. O item foi banhado em água abençoada e sintonizado com o espírito de seu usuário. Escolha um poder concedido com custo em PM. Esse custo é reduzido em –1. *Pré-requisito:* Inscrito.

Diligente. O item é decorado com símbolos que evocam aspectos divinos de combate ou proteção. Reduz o custo do poder Prece de Combate em –1 PM.

Inscrito. O item possui inscrições religiosas de uma divindade específica e conta como um símbolo sagrado desse deus (inclusive fornecendo o bônus de +1 em testes de resistência).

Tabela 1-4: Melhorias

Melhoria	Efeito
Melhorias para armas	
Conduíte	Reduz em –1 PM o custo de Abençoar Arma
Melhorias para armaduras, escudos, ferramentas e vestuários	
Diligente	Reduz em –1 PM o custo de Prece de Combate
Inscrito	Conta como símbolo sagrado
Melhorias para todas as categorias acima	
Canônico	+1 na CD para resistir a habilidades mágicas divinas
Devotado	Reduz em –1 PM o custo de um poder concedido

ITENS LITÚRGICOS

Itens litúrgicos são itens mágicos imbuídos de poder divino. Mais do que meros objetos encantados, são símbolos de fé. Cada item litúrgico é associado a um deus e possui afinidade com seus devotos — alguns funcionam apenas com estes devotos, enquanto outros se tornam mais fortes nas mãos destes. De forma similar, um item litúrgico só pode ser fabricado por devotos da divindade em questão.

Itens litúrgicos não podem ser identificados com Misticismo, apenas com Religião. Se você for devoto do deus associado ao item, recebe +5 em testes para identificá-lo.

CILÍCIO VIVO — AHARADAK

Esta cinta de couro possui anzóis enferrujados e afiados. Para usar o *cilício vivo*, você deve amarrá-lo em sua coxa ou braço (ele conta como um item vestido), de forma a cravar os anzóis em sua carne. O *cilício* então bebe de seu sangue, adquirindo uma consistência úmida e pulsante. Isso reduz seus PV máximos em 1 por nível. Porém, a dor constante o mantém vigilante, fornecendo um bônus de +1 em todos os seus testes (cumulativo com outros bônus de itens). Se você for um devoto de Aharadak, o bônus aumenta para +2. Se for um devoto de Aharadak de patamar campeão ou superior, o cilício vivo também aumenta seus PM máximos em +1 por nível. *Acessório maior, preço T$ 37.000.*

CORAÇÃO CORROMPIDO — AHARADAK

Este pequeno baú de madeira esconde um coração cinzento e ressequido. Se um devoto de Aharadak matar uma criatura inteligente e derramar um pouco do sangue dela no coração, ele volta à "vida", ficando vermelho e pulsante. Enquanto o *coração corrompido* estiver vivo, qualquer dano ou condição causado ao devoto será absorvido pelo item. O coração pode absorver até 100 pontos de dano e três condições. Quando isso acontecer, volta ao seu estado "morto"... até um novo sacrifício ser feito. O devoto não precisa estar em posse do coração para o efeito funcionar, apenas saber onde ele está. Isso significa que o devoto pode deixar o item escondido, mas, claro, quanto mais longe ele estiver, mais difícil será "revivê-lo" se necessário. *Acessório maior, T$ 45.000.*

COROA DE FLORES — ALLIHANNA

Este adereço é feito com ramos verdejantes e flores brancas, rosas, amarelas e lilases e, abençoado pela magia da natureza, permanece sempre vistoso. Se você for um devoto de Allihanna e vestir a *coroa de flores*, recebe +1 em Sabedoria (apenas após 1 dia de uso) e suas magias com efeitos numéricos variáveis recebem um bônus de +1 por dado (por exemplo, *Curar Ferimentos* lançada para curar 4d8+4 PV irá curar 4d8+8 PV). *Acessório menor, preço T$ 9.000.*

CAJADO DAS MATAS — ALLIHANNA

Este bordão é feito com galhos retorcidos e trançados com couro. Se você for devoto de Allihanna, ele se torna um *bordão formidável* e, enquanto você estiver ao ar livre e pisando sobre terra, fornece +2 na Defesa (cumulativo com outros bônus de itens). Se for um devoto de patamar campeão ou superior, a arma se torna um *bordão magnífico*. *Arma específica menor, preço T$ 27.000.*

TAPEÇARIA DA GUERRA — ARSENAL

Esta tapeçaria velha e manchada de sangue mostra um campo de batalha, com imagens representando terreno, tropas e objetivos. Analisar a *tapeçaria* aguça a sua percepção estratégica — ela funciona como uma ferramenta aprimorada, fornecendo +2 em Guerra. Se você for um devoto de Arsenal, estiver em combate e gastar uma ação completa para analisar a *tapeçaria*, a magia do item se revela, com as imagens se movendo para representar a batalha na qual você está. Como parte da ação completa, você faz um teste de Guerra (CD 20). Se você passar, o bônus em Guerra se estende para todos os testes de perícia, seus e de seus aliados em alcance curto, até o fim da cena. Se passar por 20 ou mais (ou seja, se somar 40 ou mais no teste de Guerra), você e seus aliados em alcance curto recebem uma ação padrão adicional, cada um em seu próximo turno (apenas uma vez por cena). Analisar a *tapeçaria* requer as duas mãos. *Acessório maior, preço T$ 35.000.*

MACHADO DA BRAVURA — ARSENAL

Este machado de batalha certeiro e cruel tem cabo de madeira marrom escura com um reforço de metal nas laterais e lâmina única, feita de aço com muitos entalhes representando batalhas e monstros.

Se você for um devoto de Arsenal, ele se torna um *machado de batalha certeiro cruel formidável*. Sempre que você fizer uma investida, recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um número máximo de PM temporários por dia igual a sua Sabedoria. *Arma específica menor, preço T$ 25.000*.

Alfange Dourado — Azgher

A lâmina deste alfange maciço é feita de ouro alquimicamente tratado para ser duro como aço. Isso o torna muito pesado (–2 em testes de ataque), mas muda seu dano base para 2d6. Se você for um devoto de Azgher, pode gastar uma ação completa para entoar palavras sagradas e encostar ouro (itens ou tibares) na lâmina do *alfange dourado*. Se fizer isso, o ouro derrete e a arma brilha com energia mágica. Até o fim do dia, o *alfange dourado* perde sua penalidade em testes de ataque e recebe um bônus em testes de ataque e rolagens de dano de acordo com o sacrifício: bônus de +2 para T$ 10, +3 para T$ 100, +4 para T$ 500 e +5 para T$ 1.000. *Arma específica média, preço T$ 36.000*.

Cimitarra Solar — Azgher

Esta cimitarra pungente tem cabo de marfim e lâmina de aço reluzente. Quando reflete a luz do sol, o aço tem um brilho dourado. Se você for um devoto de Azgher, a arma se torna uma *cimitarra pungente flamejante formidável*. Sob a luz do sol, a cimitarra reluz mais forte, com um brilho dourado, e aumenta o dano da bola de fogo que dispara (pelo encanto *flamejante*) para 12d6. Se você for de patamar campeão ou superior, a arma se torna uma *cimitarra precisa flamejante magnífica*. *Arma específica média, preço T$ 54.000*.

Adaga Sorrateira — Hyninn

Esta adaga é feita do que parece ser metal enferrujado. Se você for um devoto de Hyninn, ela se torna uma *adaga formidável*. Além disso, na primeira vez em que você passar em um teste de Enganação ou Furtividade em cada cena, você recebe +5 em um teste ou rolagem a sua escolha até o fim da cena (cumulativo com outros bônus de itens). Se você for de patamar campeão ou superior, a arma se torna uma *adaga magnífica*. *Arma específica menor, preço T$ 22.500*.

Cubo Armadilha — Hyninn

Este pequeno cubo de metal possui diversos botões em sua superfície, mas se você apertá-los nada acontece... Exceto se você for um devoto de Hyninn. Um devoto da Trapaça pode gastar uma ação padrão para apertar os botões e escolher um espaço desocupado em alcance curto. O *cubo* então flutua até esse espaço e desaparece, ficando invisível e intangível. O primeiro inimigo que entrar nesse espaço é atingido por diversas serras e lâminas que surgem do nada, sofrendo 10d8 pontos de dano de corte (Ref CD Int reduz à metade). Para cada dado de dano que rolar um resultado mínimo ou máximo (ou seja, "1" ou "8"), role 1d8 extra, repetindo o processo a cada resultado mínimo ou máximo. O *cubo* então reaparece e flutua para seu dono (se ele estiver até alcance longo) ou fica parado no chão (se ele estiver mais longe do que isso).

Uma criatura que veja o *cubo armadilha* sendo ativado pode simplesmente evitar o espaço para onde ele foi, de modo que este item funciona melhor quando usado com preparação. Além disso, uma criatura que procure por armadilhas tem direito a um teste de Investigação (CD 30 + Int do usuário). Se passar, percebe a forma etérea do *cubo* e pode passar por ele sem ativá-lo (embora não consiga desarmá-lo ou pegá-lo). Se passar e for devota de Hyninn, o *cubo* reaparece e flutua para ela, adotando-a como nova dona! *Acessório médio, preço T$ 25.000*.

Lança da Dominação — Kallyadranoch

Esta lança maciça é feita de uma única haste de metal cinza escuro, e tem um tênue brilho alaranjado. Se você for um devoto de Kallyadranoch, torna-se uma lança maciça que fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano e, a cada acerto, causa +1d10 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio (a escolha do usuário a cada golpe). Cada vez que você sobe de nível enquanto estiver com a lança, os bônus que ela fornece em ataque e dano aumentam em +1 (até um máximo de +6). Entretanto, a cada mês que você passar separado da *lança da dominação*, os bônus dela diminuem em –1 (até um mínimo de +1). *Arma específica média, preço T$ 45.000*.

Ossos Dracônicos — Kallyadranoch

Este item possui a forma de um acessório — como um colar, máscara, colete ou par de brincos — feito de ossos especialmente densos e duros. Qualquer um que toque nos *ossos dracônicos* sente que eles emanam uma tênue energia — calor, frio, estática ou outra, conforme a natureza do dragão a partir do qual foram feitos. A energia é desconfortável, mas não a ponto de causar dano ou impor qualquer penalidade. Se forem vestidos, os *ossos dracônicos* fornecem +4 em Intimidação e –2 em Diplomacia. Se forem vestidos por um devoto de Kallyadranoch, emprestam o poder armazenado neles, fornecendo também +2 em Força, +2 em Carisma e +2 na CD de todas as habilidades do devoto. *Acessório maior, preço T$ 90.000*.

ESPADA MONÁSTICA — KHALMYR

Esta espada longa certeira possui lâmina de aço reluzente e cabo de ouro com orações ao Deus da Justiça inscritas. Se você for um devoto de Khalmyr e estiver empunhando a *espada monástica*, pode gastar uma ação de movimento para ler um dos versículos inscritos nela e fazer um teste de Religião (CD 20). Se passar, a arma se torna *formidável*. Se passar por 10 ou mais, ela gera o efeito básico de *Oração*. Se passar por 20 ou mais, a arma se torna *magnífica*. Estes efeitos duram até o fim da cena. *Arma específica média, preço T$ 54.000*.

ARMADURA DO JULGAMENTO — KHALMYR

Esta armadura completa polida reforçada é feita de aço reluzente quase tão reflexivo quanto um espelho. Se você for um devoto de Khalmyr, ela se torna uma *armadura completa polida reforçada defensora*. Sempre que uma criatura atacá-lo, você pode gastar 2 PM para fazê-la ver seus pecados refletidos na armadura. A criatura fica pasma por 1 rodada (apenas uma vez por cena) e frustrada (Von CD Sab reduz para apenas frustrada). Note que a penalidade em testes mentais imposta pela frustração pode tornar mais fácil convencer a criatura a abandonar a luta através de Diplomacia ou outros efeitos que exijam testes de Vontade — um caminho digno para devotos do Deus da Justiça que queiram julgar seus inimigos em vez de apenas executá-los sumariamente! Se você for um devoto de patamar campeão ou superior, a armadura se torna uma *armadura completa polida reforçada guardiã*. *Armadura específica média, preço T$ 54.000*.

CALDEIRÃO DA VIDA — LENA

Esta grande panela de ferro é abençoada com o poder de Lena, e permite preparar refeições únicas. Para isso, você precisa gastar 1 hora, T$ 5 e fazer um teste de Ofício (cozinheiro) contra CD 15. Se você passar, faz comida suficiente para até 5 criaturas Médias ou Pequenas (uma criatura Minúscula come o equivalente à metade de uma criatura Média, uma criatura Grande ou Enorme come o dobro e uma criatura Colossal come o quádruplo). Todos que se alimentarem dela recebem +2 nos testes de resistência por um dia e, se forem devotos de Lena, recebem também 10 PV temporários. Também é possível preparar um prato especial no caldeirão. Nesse caso, faça um único teste de Ofício (cozinheiro) com a CD do prato especial +5 e some o custo da comida do caldeirão ao do prato especial. Se você passar, os benefícios do prato se acumulam com os da comida do caldeirão. *Acessório médio, preço T$ 25.000*.

ALABARDA DA CORAGEM — LIN-WU

Esta alabarda certeira precisa possui fitas decorativas que dançam como a cauda de um dragão quando ela é usada em batalha. Se você for um devoto de Lin-Wu, ela se torna uma *alabarda certeira precisa formidável* que fornece +5 em Iniciativa. Sempre que você for o primeiro a agir em um combate, recebe 2 PM temporários por nível, que duram até o fim da cena. *Arma específica média, preço T$ 36.000*.

KATANA DA DETERMINAÇÃO — LIN-WU

Esta katana precisa e pungente é feita de aço tamuraniano e tem cabo coberto de tiras de couro trançadas. A lâmina tem coloração avermelhada, sinal de Lin-Wu para que seus devotos nunca se esqueçam da tragédia que se abateu sobre seu povo. Se você for um devoto de Lin-Wu, a arma se torna uma *katana precisa pungente formidável* que ignora a imunidade a acertos críticos de lefeu. Sempre que você derrotar um lefeu com a *katana*, cura 2d8+2 PV e recebe +2 nas rolagens de dano (cumulativo com esse efeito e de outros itens) até o fim da cena. Se você for um devoto de patamar campeão ou superior, ela se torna uma *katana precisa pungente magnífica*. *Arma específica média, preço T$ 54.000*.

INSTRUMENTO DA ALEGRIA — MARAH

Um instrumento musical comum, como um bandolim, flauta ou tambor, aprimorado (+1 em Atuação). Se você for treinado em Atuação e estiver empunhando o *instrumento da alegria*, pode gastar uma ação padrão e 1 PM para tocar uma música envolvente, que fornece +2 em testes de perícia para você e seus aliados em alcance médio até o fim da cena (cumulativo com outros bônus de itens). Se você for devoto de Marah e usar um poder de Música, pode ativar o efeito do item com uma ação livre. *Acessório médio, preço T$ 10.500*.

VÉU DIÁFANO — MARAH

Esta roupa leve e semitransparente conta como uma veste de seda aprimorada. Se você for um devoto de Marah, o *véu diáfano* torna sua aparência misteriosa e sedutora, fornecendo +1 em Carisma (apenas após 1 dia de uso) e +2 na Defesa (cumulativo com outros bônus de itens). *Acessório médio, preço T$ 13.500*.

COLAR DE PRESAS — MEGALOKK

Este adereço é feito com dentes e garras de monstros unidos por tendões. Se for vestido, fornece +2 em Intimidação, mas impõe –2 em Diplomacia. Mais do que isso, carrega em seu âmago o instinto brutal das feras e, se você for um devoto de Megalokk, fornece também +2 em testes de ataque e rolagens de dano com armas naturais. *Acessório médio, preço T$ 21.000.*

Maça Monstruosa — Megalokk

Esta maça atroz é feita de rocha vulcânica pontiaguda e afiada. Se você for um devoto de Megalokk, ela se torna uma arma *formidável* e seu dano aumenta em dois passos. Se você for de patamar campeão ou superior, seu dano aumenta em mais dois passos (para um total de quatro). *Arma específica menor, preço T$ 27.000.*

Alguma coisa de Nimb...

Uma frigideira. Um salame. Uma pluma de avestruz prateada. Todos esses objetos, e quaisquer outros, podem ser itens litúrgicos de Nimb. Esse itens só aparecem para devotos do Caos e sempre em momentos inesperados. O devoto sabe instintivamente que a adaga na bota do guarda, a espiga de milho caída no campo ou a panela do cozinheiro goblin é um item sagrado de seu deus. Nas mãos de um devoto de Nimb, o item funciona como uma *arma corpo a corpo simples de uma mão formidável veloz*. Independente da forma do item, causa 3d8 pontos de dano (se necessário, role 1d3 para cada ataque, sendo 1 = corte, 2 = impacto e 3 = perfuração), com crítico x2. Quando faz um ataque com o item litúrgico, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar, para cada resultado ímpar que rolar em um dado de dano, rola um dado extra de dano do mesmo tipo, repetindo o processo a cada resultado ímpar. *Arma específica média, preço T$ 54.000.*

Jarro das Profundezas — Oceano

Este vaso de madrepérola é coberto de imagens de animais marítimos. Se você for um devoto do Oceano e estiver empunhando o *jarro das profundezas*, pode gastar uma ação padrão e PM para gerar alguns efeitos. Por 1 PM, cria 2 litros de água salgada. Essa água não pode ser bebida pela maioria dos seres, mas serve para cumprir suas Obrigações & Restrições de se manter em contato com o mar. Também por 1 PM, dispara uma onda de água que se derrama em um cone de 6m à sua frente e derruba quaisquer criaturas na área (Ref CD Sab evita). Por fim, por 2 PM você invoca um elemental da água que atua como um parceiro destruidor (dano de frio) ou guardião veterano até o fim da cena. *Acessório menor, preço T$ 9.000.*

Tridente Aquoso — Oceano

Este tridente pungente é feito de coral azulado, e suas três pontas emanam uma tênue névoa gelada. Se você for um devoto do Oceano, ele se torna um *tridente pungente congelante formidável*. Se o *tridente aquoso* for mergulhado em água (exige uma ação de movimento e um reservatório de água grande o suficiente, como uma tina, cocho, banheira, rio...), torna-se *magnífico* até o fim da cena. *Arma específica média, preço T$ 54.000.*

Adaga Ofídica — Sszzaas

Esta adaga cruel é feita da presa de uma serpente gigantesca. Possui um compartimento oco no cabo com veneno (peçonha concentrada) que é magicamente reposto a cada golpe. Se você for um devoto de Sszzaas, ela se torna uma *adaga cruel formidável* que ignora qualquer resistência ou imunidade a veneno de uma criatura atingida. Se você for de patamar campeão ou superior, o veneno vira peçonha potente. *Arma específica média, preço T$ 36.000.*

Bordão Sabichão — Tanna-Toh

Este bordão maciço é feito de metal e cravejado de gemas, todas da mesma cor (cada cajado individual tem sua cor). Se você for um devoto de Tanna-Toh, ele se torna um *bordão maciço formidável piedoso*. Além disso, sempre que você faz um teste de perícia, pode gastar 2 PM. Nesse caso, o item sussurra um conselho ou lembrete, permitindo que você some sua Sabedoria ao teste. *Arma específica maior, preço T$ 72.000.*

Escrivaninha Consagrada — Tanna-Toh

Esta caixa de madeira repleta de dobradiças possui o símbolo de Tanna-Toh pintado na tampa. Ela pode ser aberta e desdobrada para virar uma escrivaninha portátil, útil para aventureiros que querem ter um espaço para ler e escrever mesmo nos ermos. Se você for um devoto da Deusa do Conhecimento e usar a *escrivaninha consagrada* para estudar por 1 hora, dobra seu bônus de treinamento em uma perícia baseada em Int ou Sab a sua escolha por 1 dia. Além disso, caso possa fabricar pergaminhos, uma vez por aventura recebe 1d3 pergaminhos que poderia ter criado. Considere que você escreveu esses pergaminhos durante seu tempo livre. A *escrivaninha consagrada* ocupa 2 espaços. *Acessório menor, preço T$ 9.000.*

Vestido Noturno — Tenebra

Este vestido negro possui pequenos diamantes costurados em seu tecido, que cintilam como as estrelas do céu noturno. Conta como uma veste de seda aprimorada cravejada de gemas, fornecendo +2 em Enganação e Reflexos. Se você for um devoto de Tenebra e vestir este item, pode gastar uma ação padrão e 5 PM para ficar invisível até o fim da cena (recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques). Esse efeito termina se você fizer uma ação hostil direta contra uma criatura (para mais detalhes, veja a magia *Invisibilidade*). *Acessório médio, preço T$ 21.000.*

MACHADO LAMNORIANO — THWOR

Este machado de guerra atroz possui cabo feito da madeira de árvores milenares, que nascem apenas no continente sul, e lâmina de aço regado pelo sangue dos incontáveis massacres que já ocorreram nessa terra bestial. Se você for um devoto de Thwor, ele se torna um *machado de guerra atroz formidável*. Sempre que você entrar em fúria, o *machado lamnoriano* se retorce e cresce, energizado pela sua raiva, e seu dano aumenta em um passo. Se você for de patamar campeão ou superior, o dano aumenta em mais um passo (dois passos ao todo). *Arma específica menor, preço T$ 22.500*.

ESPADA IMACULADA — THYATIS

Esta espada longa precisa tem cabo de aço tingido de vermelho vivo, com asas de pássaro servindo de guarda-mão. Se você for um devoto de Thyatis, ela se torna uma *espada longa precisa formidável* e você pode gastar 2 PM para fazer a lâmina dela se tornar plasma vermelho até o fim da cena. Nesse estado, o bônus de ataque da espada muda para +4 e seu dano aumenta em dois passos, muda para fogo não letal e ignora 20 pontos de redução de dano. *Arma específica média, preço T$ 45.000*.

PIRA PÓSTERA — THYATIS

Esta pequena bacia de cerâmica negra possui linhas rajadas vermelhas. Se você for um devoto de Thyatis e estiver em posse da *pira póstera*, recebe +1 em Sabedoria (apenas após 1 dia de posse). Além disso, uma vez por dia pode enchê-la de água e olhar dentro dela para ter visões de possíveis perigos futuros. Uma vez até o fim do dia, quando faz um teste de Iniciativa, Percepção ou de resistência, você pode rolar novamente esse teste. *Acessório médio, preço T$ 15.000*.

BOTAS INQUIETAS — VALKARIA

Esse par de botas reforçadas é bastante surrado, com marcas dos diversos terrenos pelos quais já passou: carrapichos de florestas, manchas das águas escuras de pântanos, pequenos rasgos das pedras afiadas de montanhas... Se você for um devoto de Valkaria e vestir as *botas inquietas*, sente um grande desejo de viajar e desbravar o mundo — e a disposição para tal empreitada! Você recebe +1 em Constituição (apenas após 1 dia de uso) e +5 em testes de Fortitude para marcha forçada. Além disso, sempre que realizar uma investida durante um combate, recebe 1 PM temporário cumulativo (até um máximo de 3 PM por patamar por dia). *Acessório médio, preço T$ 15.000*.

MANGUAL AVENTUREIRO — VALKARIA

Este mangual certeiro e cruel tem o cabo e a cabeça feitos de aço, interligados por uma corrente folheada a ouro. Se você for um devoto de Valkaria, ele se torna um *mangual dançarino formidável*. Se você estiver lutando em um lugar no qual nunca esteve antes, o dano do *mangual aventureiro* aumenta em dois passos. *Arma específica média, preço T$ 40.000*.

ARGOLAS MÍSTICAS — WYNNA

Esta peculiar peça de vestuário consiste de tiras de couro cru conectadas por pequenas argolas metálicas. O conjunto é costurado, tratado com óleos alquímicos e abençoado por louvores a Wynna. Teria sido criada por arcanistas élficos da antiga Lenórienn inspirados por visões da própria Deusa da Magia, que usaria uma indumentária parecida. Seja qual for sua origem, as *argolas místicas* geram um efeito espantoso. Quando um devoto de Wynna lança uma magia, a energia flui pelas tiras (que funcionam como canais) em direção às argolas (que funcionam como um tipo de ímã místico), acumulando-se nelas. Normalmente, quando um arcanista conjura um feitiço, quantidades residuais da mana canalizada se dissipam na natureza. As *argolas* impedem isso, potencializando o esforço do conjurador.

Em termos de regras, se você estiver vestindo as *argolas místicas*, for um devoto de Wynna e lançar uma magia, recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos. Esses PM podem ultrapassar o limite de gasto de mana do devoto. As *argolas* podem ser usadas sobre outras roupas (respeitando-se o limite de quatro itens vestidos), mas sabe-se de pelo menos uma famosa arquimaga élfica que vestia apenas elas. Na época, ninguém acreditava quando a elfa explicava a função da peça, mas talvez ela estivesse falando a verdade o tempo inteiro. *Acessório médio, preço T$ 25.500*.

VARINHA DA GENEROSIDADE — WYNNA

Esta varinha arcana poderosa de madeira Tollon tem várias runas que emanam um brilho púrpura quando encontram a luz da lua. Se você for um devoto de Wynna, a varinha gera um campo de força que fornece redução de dano 5. Além disso, sempre que você lança uma magia, a mana usada na conjuração flui através da *varinha* para um aliado em alcance curto a sua escolha. Esse aliado recebe 1 PM temporário por círculo da magia lançada (limitado pelo total de PM gastos na magia). Cada aliado só pode receber mana de uma *varinha da generosidade* uma vez por dia. *Acessório médio, preço T$ 30.000*.

MAGIAS DIVINAS

ARMA DE JADE

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** cena.

Esta magia ofertada por Lin-Wu transfere temporariamente para uma arma as qualidades místicas do jade, um raro material de Tamu-ra. A arma é considerada mágica, pode ser sacada e guardada como ação livre e fornece +1 nos testes de ataque e rolagens de dano (isso conta como um bônus de encanto). Contra espíritos, os bônus fornecidos pela magia são dobrados.

+1 PM: a arma causa +1d4 de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o bônus de ataque e dano em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM (Apenas Devotos de Lin-Wu): muda o bônus de dano do aprimoramento acima para +2d4.

ARSENAL DE ALLIHANNA

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** arma criada em sua mão; **Duração:** cena.

Outrora chamada *Armamento de Allihanna*, esta magia recentemente recebeu um novo nome — com implicações curiosas. Utilizada pela primeira vez por Lisandra de Galrasia, diz-se que a verdadeira origem da magia estaria relacionada a seu pai, Arsenal, então mortal.

Você invoca uma arma a sua escolha, em uma versão de madeira mágica que fornece +1 nos testes de ataque e rolagens de dano (isso conta como um bônus de encanto) e conta como uma arma primitiva para efeitos como a magia *Armamento da Natureza*. Se for uma arma de disparo, ela produz sua própria munição (mas você pode usar munição normal, se quiser). *Arsenal de Allihanna* não cria armas complexas (como bestas ou armas de fogo) e seus efeitos só funcionam em suas mãos.

+2 PM: aumenta o bônus em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: a arma, ou sua munição, é recoberta de espinhos. Ela causa +1d6 pontos de dano e o alvo do ataque fica sangrando.

+3 PM (Apenas Devotos de Allihanna ou Dahllan): muda o alvo para uma planta e o alcance para toque. A planta manifesta uma arma corpo a corpo simples de madeira Tollon e uma armadura de couro batido reforçada. Se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, ela pode manifestar uma espada espinhenta ou um fruto da espada-mãe (p. 245). Se estiver apto, você empunha/veste os itens como ação livre e eles desaparecem quando a magia acaba. Requer 2º círculo.

BOFETADA DE NIMB

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Uma mão mágica surge diante do alvo e o esbofeteia na face, ou em outra parte vulnerável, desaparecendo em seguida. O golpe não causa dano, mas é bastante humilhante. Se o alvo falhar na resistência, fica desprevenido por 1 rodada e vulnerável; se passar, fica apenas vulnerável por 1 rodada.

+1 PM: alvos que falhem na resistência ficam vulneráveis pela cena.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+2 PM: em vez do normal, a mão dá leves tapinhas que acalmam os alvos e anulam uma condição entre abalado, alquebrado, apavorado e frustrado. Requer 2° círculo.

+3 PM: alvos que falhem na resistência ficam desprevenidos por 1d4+1 rodadas, em vez de apenas 1.

+5 PM (Apenas Devotos de Nimb): afeta todos os alvos válidos a sua escolha dentro do alcance.

COURAÇA DE ALLIHANNA

DIVINA 2 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 armadura ou vestuário; **Duração:** cena.

Lisandra de Galrasia foi a primeira a manifestar uma armadura fibrosa, mas hoje outros podem fazer o mesmo. Esta magia transforma o alvo em uma couraça arbórea. Se for uma armadura, seu bônus na Defesa aumenta em +2 e se for um vestuário, passa a fornecer +2 na Defesa (não cumulativo com armadura). Os efeitos desta magia contam como um bônus de encanto e ela só pode ser lançada em terrenos naturais. Dahllan recebem 1 PM para usar em aprimoramentos ao lançá-la.

+1 PM: aumenta a Defesa em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: além do normal, suas magias de evocação e transmutação custam –1 PM.

+2 PM: o alvo é recoberto por folhas e galhos. Você recebe +5 em testes de Furtividade e pode se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível.

+2 PM: além do normal, o alvo fornece o mesmo bônus em testes de resistência. Requer 3° círculo.

+3 PM: além do normal, o alvo é recoberto esporos de cogumelo. Quando uma criatura faz um ataque corpo a corpo contra você, ela deve fazer um teste de Fortitude (CD da magia). Se falhar, fica paralisada por 1 rodada (apenas uma vez por cena) e lenta. Se passar, fica lenta por 1 rodada. Requer 3° círculo.

Escapatória de Hyninn

Divina 1 (Abjuração)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Por um breve instante, você adquire uma agilidade espantosa para se esquivar de algum perigo súbito. Você recebe +5 em um teste de Ladinagem para desarmar armadilhas ou de Reflexos.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+5 PM: muda a execução para padrão e a duração para cena. Em vez do normal, o bônus se aplica a todos os testes destas perícias pela duração. Requer 3º círculo.

+3 PM (Apenas Devotos de Hyninn): além do normal, o alvo pode usar Evasão (*Tormenta20*, p. 73).

+7 PM (Apenas Devotos de Hyninn): além do normal, o alvo pode usar Evasão Aprimorada (*Tormenta20*, p. 75). Requer 4° círculo.

Euforia de Valkaria

Divina 1 (Encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia enche o alvo de disposição, apagando o medo (e bom senso) em seu coração e impedindo-o de ser intimidado por desafios árduos.

O alvo se torna imune a medo e recebe +1 em testes de ataque quando luta em desvantagem (um encontro contra o dobro de inimigos que seu grupo, ou com ND maior que o do grupo).

+2 PM: aumenta o bônus em testes de ataque em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: muda a execução para reação e a duração para 1 rodada. Em vez do normal, o alvo recebe imunidade a medo e +5 em Vontade. Requer 2° círculo.

+2 PM: muda o alvo para área de esfera com 3m de raio. Você e todos os aliados na área são afetados pela magia. Requer 2º círculo.

+1 PM (Apenas Devotos de Valkaria): muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

Execução de Thwor

Divina 1 (Necromancia)

Execução: movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide sob efeito de uma condição de medo; **Duração:** 1 rodada; **Resistência:** Vontade anula.

Se acertar seu próximo ataque no alvo, ele se torna um acerto crítico. Se for um crítico naturalmente, em vez disso seu multiplicador aumenta em +1.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+5 PM: em vez do normal, a magia afeta 1 alvo sob efeito de uma condição mental. Requer 3º círculo.

+7 PM (Apenas Devotos de Thwor): se o ataque for um acerto crítico naturalmente, em vez do normal ele causa o efeito de um golpe de misericórdia (*Tormenta20*, p. 235). Requer 5º círculo.

Flecha de Luz

Universal 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** médio; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia lança uma flecha luminosa contra o alvo, que sofre 2d8+2 pontos de dano de luz e fica ofuscado por 1 rodada. Passar no teste de resistência reduz o dano à metade e evita a condição.

+1 PM: muda o alvo para uma criatura que tenha causado dano a você ou a seus aliados na última rodada e os dados de dano da magia para d10.

+2 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1 (número de alvos adicionais limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM (Apenas Arcanos): alvos que falhem na resistência ficam cegos por 1 rodada e então ofuscados. Requer 2º círculo.

+3 PM (Apenas Arqueiros de Lenórienn): muda o alcance para pessoal, o alvo para seu arco arcano, a duração para sustentada e a resistência para nenhuma. Em vez do normal, o alvo emite luz como uma tocha e causa +2d8+2 pontos de dano de luz. Criaturas que sofram dano do arco ficam ofuscadas (veja Arqueiro de Lenórienn em *Heróis de Arton*).

+1 PM (Apenas Elfos): muda o alvo para 1 duyshidakk ou 1 devoto de Aharadak, Tauron ou Thwor. Muda os dados de dano para d10.

+2 PM (Apenas Divinos): além do normal, para cada alvo que falhar na resistência, o próximo aliado que causar dano a ele recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade do dano causado pela magia. Requer 2º círculo.

Frescor de Lena

Divina 1 (Abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** raio de 9m; **Duração:** instantânea.

Você emana uma aura refrescante, que envolve você e aliados na área. A aura purifica o ar ao redor, eliminando todo tipo de fumaça, poeira, gás nocivo, nuvem ácida ou veneno de inalação, exceto se forem gerados por magias de 2º círculo ou maior.

+2 PM: aumenta em 1 o círculo de magia afetado (limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+2 PM: muda o alcance para toque, a área para alvo (1 criatura) e a duração para 1 dia. Em vez do normal, suprime uma doença do alvo. Requer 2° círculo.

+3 PM (Apenas Devotos de Lena): como acima, mas quando faz o teste da doença nesse dia, o alvo recebe um bônus de +5. Requer 3° círculo.

+9 PM (Apenas Devotos de Lena): muda o alcance para toque, a área para alvo (1 criatura) e adiciona componente material (ervas no valor de T$ 1.000). O alvo recupera 1 ponto de atributo perdido por uma doença. Requer 4° círculo.

Fúria dos Antepassados

Divina 1 (Evocação)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade parcial.

Para aqueles devotados a Lin-Wu, respeito aos ancestrais é algo levado muito a sério — pois no além-vida, eles podem julgar suas ações e trazer fortuna ou desgraça. Esta ma-

gia invoca a alma de um antepassado da vítima para acusá-la de erros passados e trazer punição. O alvo sofre 1d6 pontos de dano psíquico e 1d6 pontos de dano de luz e fica pasmo por 1 rodada (apenas na primeira vez que é alvo desta magia na cena). Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1. Requer 2° círculo.

+4 PM: aumenta o dano psíquico e de luz em +1d6 cada.

+0 PM (Apenas Devotos de Lin-Wu): muda o alvo para 1 criatura inteligente (Int –3 ou maior).

Futuro Melhor

DIVINA 1 (ADIVINHAÇÃO)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Esta magia permite enxergar todas as possibilidades e consequências de um evento muito recente, ainda a tempo de escolher o melhor caminho. O alvo recebe +2 em um teste cujo dado já rolou, mas cujo resultado o mestre ainda não tenha declarado.

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Requer 2º círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Thyatis): muda o bônus para 1d4+2.

Infortúnio de Sszzaas

DIVINA 1 (NECROMANCIA)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Resistência:** Vontade anula.

Esta maldição menor reduz a resiliência da vítima, tornando-a mais suscetível a efeitos nocivos. O alvo sofre –2 em testes de sua resistência originalmente mais baixa.

+1 PM: além do normal, a vítima perde imunidade a venenos até o fim da próxima rodada. Requer 2° círculo.

+2 PM: aumenta a penalidade em –1 (penalidade máxima limitada pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

+3 PM (Apenas Devotos de Sszzaas): além do normal, quando o alvo morre, deixa para trás um pequeno cristal com memórias e segredos. Ao resolver uma busca (*Tormenta20*, p. 278), um personagem pode quebrar um desses cristais para receber +2 em um teste de perícia. Requer 3° círculo.

Instante Estoico

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: reação; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea.

Invocando a proteção de Khalmyr, você resiste a agressões potencialmente perigosas. Quando sofre dano não mágico, você recebe RD 10 contra esse dano.

+1 PM: muda a RD para 20. Requer 2° círculo.

+2 PM: além do normal, para cada 10 pontos de dano que a magia reduzir em um turno, sua próxima rolagem de dano feita até a próxima rodada causa +1d6 pontos de dano de essência.

+1 PM (Apenas Devotos de Khalmyr): muda a execução para padrão e a duração para cena, até ser descarregada. Em vez do normal, quando sofre dano não mágico, você pode receber RD 10 contra esse dano. A magia é descarregada após você usar este efeito pela terceira vez. Requer 3º círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Khalmyr): muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura.

Magia Dadivosa

DIVINA 1 (TRANSMUTAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena, até ser descarregada.

Não é comum descrever uma divindade maior do Panteão como "maluquinha". Contudo, há ocasiões em que Wynna faz por merecer — como quando oferece estas dádivas caóticas. No início de seu turno, role 1d4. Em um resultado 4, você recebe 1 PM temporário que só pode ser gasto em aprimoramentos de magias. A magia é descarregada quando você recebe um total de 4 PM temporários. Você só pode lançar esta magia uma vez por cena.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Requer 3° círculo.

+0 PM (Apenas Devotos de Wynna): muda a execução para padrão, o ganho para +2 PM temporários e o limite para descarregar para +8 PM.

Orbe do Oceano

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** sustentada.

O suposto desaparecimento do Oceano se mostra particularmente misterioso pelo fato de que seus devotos ainda podem lançar magias. Você cria um globo protetor de água salgada que ocupa 1 quadrado e o acompanha, fornecendo a você camuflagem leve e cobertura leve.

+4 PM: muda a duração para cena. Requer 3º círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Oceano): além do normal, você é considerado submerso. Isso exige que você prenda a respiração (a menos que possa respirar debaixo d'água), mas faz com que sofra apenas a metade do dano de armas de corte e impacto que não sejam armas naturais e é considerado submerso para benefícios de suas habilidades que dependam dessa situação.

Paixão de Marah

DIVINA 1 (ENCANTAMENTO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Você é cercado por uma aura de magnetismo pessoal que o torna mais interessante e atraente aos olhos dos demais. Você recebe +2 em perícias originalmente baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

+2 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+1 PM (Apenas Devotos de Marah): além do normal, o alvo recebe +1 em Carisma. Esse aumento não oferece PV ou PM adicionais.

+3 PM (Apenas Devotos de Marah): muda a duração para 1 dia. Requer 2º círculo.

Percepção Rubra

UNIVERSAL I (ADIVINHAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Esta magia faz o conjurador adquirir, por algum tempo, a estranha percepção de tempo dos lefeu — que permite ver alguns momentos no futuro. O alvo recebe +1 em testes de ataque, em Reflexos e na Defesa.

+1 PM: muda o alcance para curto e o alvo para 1 criatura.

+2 PM (Apenas Devotos de Aharadak): aumenta o bônus em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magia que você pode lançar).

Perturbação Sombria

DIVINA I (ILUSÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Com a proteção de Tenebra, você emana uma aura de sombras com 6m de raio. As sombras se movem de formas estranhas, com rangidos e gemidos sem explicação, vultos fugidios nas janelas e faces macabras urrando para sumir no instante seguinte. As demais criaturas na área sofrem –5 em testes de Percepção. *Medo*.

+2 PM: muda o efeito para aura de 9m.

+5 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura ou objeto. O alvo emana a aura.

+5 PM: você pode escolher quais criaturas são afetadas pela aura. Requer 2º círculo.

+9 PM: muda o alcance para curto, o alvo para área (esfera de 6m de raio), a execução para 1 hora, a duração para permanente e adiciona componente material (incenso e óleos no valor de T$ 1.000). Requer 5° círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Tenebra): adiciona resistência (Vontade parcial). Além do normal, criaturas que comecem seu turno dentro da área ficam abaladas. Passar no teste de resistência evita a condição e impede que a criatura seja abalada por esta magia até o fim da cena. Requer 2° círculo.

Poder de Kallyadranoch

DIVINA I (EVOCAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 turno.

Por um breve momento, você manifesta uma pequena parte da força e majestade das grandes feras dracônicas: a capacidade de criar elementos em sua forma mais pura. Até o fim do seu turno, a CD para resistir às suas habilidades mágicas que causam dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio aumenta em +2.

+2 PM: aumenta a CD em +1 (bônus máximo limitado pelo círculo máximo de magias que você pode lançar). Requer 3° círculo.

+1 PM (Apenas Devotos de Kallyadranoch): além do normal, criaturas que falhem nos testes de resistência contra suas habilidades mágicas sofrem uma condição baseada no tipo de dano. *Ácido:* vulnerável até o fim da cena. *Eletricidade:* atordoado por 1 rodada (apenas uma vez por cena). *Fogo:* em chamas e vulnerável enquanto estiver em chamas. *Frio:* lento até o fim da cena. Requer 2° círculo.

Posse de Arsenal

DIVINA I (CONVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 item empunhado; **Duração:** 1 dia.

Esta magia cria um vínculo poderoso entre você e seus pertences, dificultando sua perda ou roubo. Você recebe +5 em testes contra as manobras desarmar e quebrar, e de Percepção contra punga (veja Ladinagem) para roubá-lo. Além disso, se tiver o item tirado de você involuntariamente e ele estiver em alcance curto, você pode invocá-lo às suas mãos com uma ação livre.

+2 PM (Apenas Devotos de Arsenal): além do normal, você também pode convocar uma arma à sua mão mesmo se ela tiver sido arremessada voluntariamente.

Proteção de Tauron

DIVINA I (ABJURAÇÃO)

Execução: movimento; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura que não você; **Duração:** cena.

Esta antiga magia ofertada pelo Deus da Força ainda pode ser lançada mesmo após sua morte, preservada por divindades simpatizantes em honra a seu aspecto como protetor dos fracos. Quando a magia é lançada, luz sagrada envolve o alvo, que se torna um "protegido"; ele recebe +2 na Defesa e, quando se move em sua direção, o deslocamento dele é dobrado. Além disso, você sabe a direção e distância do alvo, e também se ele está ferido ou afetado por qualquer condição, independentemente da distância. Você não pode lançar esta magia enquanto for o "protegido" de outra criatura.

+2 PM: além do normal, você pode usar habilidades mágicas com alcance de toque no alvo como se elas tivessem alcance curto.

+2 PM: aumenta o bônus na Defesa em +2 (bônus máximo limitado ao dobro do círculo máximo de magia que você pode lançar). Requer 2º círculo.

+2 PM (Apenas Minotauros): além do normal, uma vez por rodada, quando uma criatura faz uma ação hostil contra o protegido, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra ela, desde que ela esteja em seu alcance pessoal.

Punição do Profano

DIVINA 2 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 humanoide; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade reduz à metade.

Por meio de um brado poderoso, entoando um dogma de sua religião, você inflige dano a devotos de divindades adversárias.

Esta magia causa 6d8 pontos de dano de impacto a devotos de deuses que canalizam energia oposta a seu deus. Assim, se sua divindade canaliza energia positiva, a magia afeta devotos de deuses que canalizem energia negativa, e vice-versa. Devotos de deuses

"Mas é outro deus!"

Grande parte das magias neste capítulo trazem o nome de um deus no título. Isso significa que a magia é tipicamente ofertada (ou foi criada) por aquela divindade. Mas então, sendo devoto de outra fé, ainda posso aprendê-la e lançá-la?

A resposta é sim. Embora existam rivalidades e inimizades, deuses maiores ainda formam um Panteão, são irmãos unidos sob uma mesma liderança. Poderes divinos são exclusivos, mas magias não (exceto quando sua descrição diz o contrário). Além disso, apesar de suas naturezas díspares, deuses são orgulhosos e vaidosos. Ficam satisfeitos quando devotos de outros entoam seu nome, recorrem a seus milagres. A divindade padroeira, contudo, talvez se aborreça um pouquinho...

Como regra opcional, quando você lança uma magia com o nome de um deus inimigo ou rival, o mestre pode estabelecer que essa transgressão cobra um pequeno preço. Se falhar em um teste de Religião (CD 20) para conseguir perdão adequado, você sofre –2 em seu próximo teste de perícia e recebe uma breve visão de sua divindade, levemente desapontada...

que canalizam qualquer energia ou criaturas que não sejam devotas sofrem apenas metade do dano.

A magia afeta celestiais e abissais como se fossem devotos, respectivamente, de deuses de energia positiva e negativa, enquanto suraggel são afetados conforme sua herança. Nesses casos, a natureza planar se sobrepõe à devoção (um aggelus devoto de Tenebra ainda é considerado de energia positiva).

+1 PM: muda o alvo para 1 espírito ou morto-vivo.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+2 PM: muda o alvo para 1 criatura.

+3 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3° círculo.

Sigilo de Sszzaas

DIVINA 1 (ABJURAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia.

Ofertada pelo Deus dos Segredos, esta magia é utilizada por todos que buscam preservar a própria privacidade. Pela duração da magia, quaisquer criaturas que fizerem testes de perícia para obter alguma informação a seu respeito sofrem –5 nesses testes. Isso inclui testes de Percepção para notá-lo, Conhecimento e Investigação para descobrir algo sobre você, Intuição para discernir suas mentiras e disfarces, e assim por diante.

+2 PM: muda o alcance para toque e o alvo para 1 criatura. Requer 2° círculo.

+2 PM: adiciona resistência (Vontade evita). Além do normal, criaturas que usem habilidades mágicas de detecção, como a magia *Vidência*, devem fazer um teste de Vontade. Se falharem, a habilidade não funciona e, pela duração da magia, novas tentativas de usar a mesma habilidade feitas pela mesma criatura falham automaticamente. Requer 2° círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Sszzaas): muda a penalidade para –10.

Siroco de Azgher

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Invocando a fúria do Deus-Sol, você cria uma breve e focada tempestade de areia, capaz de esfolar a carne dos ossos! Criaturas afetadas sofrem dano de corte conforme seu grau de proteção: 3d6 se estiverem sem armadura, 2d6 se estiverem com armadura leve e 1d6 se estiveren com armadura pesada.

+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda o tipo de dano para luz.

+1 PM: muda o alcance para pessoal e o alvo para área (cone de 9m). Requer 2° círculo.

+1 PM (Apenas Devotos de Azgher): além do normal, criaturas que falhem na resistência ficam em chamas e sangrando.

Sorriso da Fortuna

DIVINA 1 (EVOCAÇÃO)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia, até ser descarregada.

Variantes desta magia, com diferentes nomes, são concedidas por Nimb, Hyninn, Sszzaas, Valkaria e até Thyatis. O objetivo, contudo, é sempre o mesmo: trapacear em jogos. *Sorriso da Fortuna* permite manipular os resultados de um jogo de azar. Quando fizer um teste de Jogatina (ou relacionado a algum jogo, a critério do mestre) você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado. A magia é descarregada após você usar esse efeito três vezes.

Esta magia afeta apenas jogos e itens mundanos, não mágicos. Além disso, embora funcione bem em pequenas tavernas, grandes cassinos empregam vigilantes atentos ao uso desta magia e suas variações.

+2 PM: aumenta em +1 o total de usos antes de a magia ser descarregada.

+2 PM: muda a execução para reação, o alcance para curto e o alvo para 1 criatura. Além disso, você lança a magia usando apenas concentração (*Tormenta20*, p. 170). Em vez do normal, a magia confunde um dos jogadores presentes, que rola seu teste de Jogatina com dois dados e usa o pior resultado.

+3 PM: além do normal, você pode escolher um "número da sorte". Se o número da sorte for rolado em qualquer um dos dados, o resultado conta como um 20 natural. Requer 2° círculo.

+1 PM (Apenas Devotos de Hyninn): muda a execução para reação e a duração para instantânea. Em vez do normal, quando faz seu primeiro teste de uma perícia em uma cena, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Toque de Megalokk

Divina 1 (transmutação)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Criaturas de Allihanna seguem leis naturais. Monstros existem para violar essas leis. Após deformações horrendas, você se transforma em uma criatura do tipo monstro. Nessa forma, você recebe +5 em Intimidação, mas sofre –5 nas demais perícias baseadas em Carisma. Além disso, recebe uma arma natural de um tipo a sua escolha entre chifre, ferrão e mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma natural.

+1 PM: a margem de ameaça de suas armas naturais aumenta em +1.

+2 PM: o dano de suas armas naturais aumenta em um passo. Requer 3° círculo.

+5 PM (Apenas Devotos de Megalokk): além do normal, você recebe redução de dano 5.Requer 2° círculo.

Traição da Lâmina

Divina 2 (abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 arma em posse de uma criatura; **Duração:** cena, até ser descarregada; **Resistência:** Vontade (veja texto).

Provavelmente ofertada por Sszzaas, esta magia amaldiçoa uma arma contra seu usuário. Quando faz um ataque com a arma, o usuário deve passar em um teste de Vontade. Se falhar, a arma se retorce como uma serpente, ou muda sua trajetória em pleno voo; o agressor se torna o alvo do próprio ataque! Após esse ataque, bem-sucedido ou não, a magia descarrega e a arma volta ao normal.

+1 PM: em vez do usuário, a arma se volta para outra criatura em alcance curto que você possa perceber, a sua escolha.

+1 PM: muda o alvo para 1 arma e a duração para 1 dia, até ser descarregada. Requer 3° círculo.

+2 PM: aumenta o número de alvos em +1.

+2 PM: adiciona componente material (uma dose de veneno). Além do normal, o ataque envenena o usuário com o veneno utilizado como componente (a CD desse veneno é a CD da própria magia).

Traição Mágica

Universal 2 (abjuração)

Execução: padrão; **Alcance:** curto; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Resistência:** Vontade reduz à metade.

Esta magia desestabiliza outras magias ativas no alvo, fazendo com que elas causem uma súbita descarga de energia mística. Para cada círculo das magias afetando o alvo, ele sofre 1d8 pontos de dano de essência. Um alvo sob efeito de *Velocidade* e *Voo* (2° e 3° círculos) sofre 5d8 pontos de dano.

+3 PM: muda o alvo para criaturas escolhidas. Requer 3° círculo.

+3 PM: muda a resistência para nenhuma. Requer 3° círculo.

Voz da Razão

Divina 1 (encantamento)

Execução: padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** cena.

Iluminada por Tanna-Toh, sua mente transborda de argumentos e informações. Você recebe +5 em Conhecimento, Diplomacia e Intimidação.

+2 PM: muda o bônus para +10. Requer 2° círculo.

+2 PM (Apenas Devotos de Tanna-Toh): além do normal, você recebe +5 em Intuição e em testes de Investigação para interrogar.

CAPÍTULO
2
DISTIN

ÇÕES

Arton é um mundo de aventureiros que perseguem os mais diversos caminhos. Entretanto, há aqueles para os quais o trivial não é suficiente — não importa quanto poder venha disso. O honrado e abnegado cavaleiro de Khalmyr. O implacável e despótico tirano do Terceiro. São exemplos de aventureiros que desejam pertencer a algo maior. Eles buscam uma *distinção*.

Distinções são um novo conjunto de regras para *Tormenta20*. São ligadas a algum elemento específico de Arton, como uma organização militar, um grupo de estudiosos, os adeptos de uma filosofia e assim por diante. Os cavaleiros da Luz, os forjadores litúrgicos e os detetives de Tanna-Toh são ótimos exemplos. Distinções também podem representar o resultado de eventos ou escolhas específicas na história de um personagem. Isso inclui, por exemplo, o herói henshin e o pregador.

Conquistar uma distinção transforma o personagem, aproxima-o de Arton — de suas organizações, ideologias, divindades... Mais do que cumprir requisitos mecânicos e receber bônus, obter uma distinção é parte da história do aventureiro.

DISTINÇÕES EM JOGO

Em termos de regras, uma distinção é um conjunto de poderes exclusivos, disponíveis apenas para a personagens que cumpriram os critérios necessários para conquistá-la. Cada distinção é formada por três elementos: *admissão*, *marca da distinção* e *poderes da distinção*. Algumas oferecem um benefício adicional para personagens que obtenham uma certa quantidade de poderes da distinção.

O caminho de uma distinção é árduo. Por isso, apenas aventureiros com certa bagagem conseguem dominar este tipo de conhecimento. Assim, embora qualquer personagem possa realizar os passos necessários para cumprir os critérios de admissão de uma distinção, apenas aqueles de patamar veterano (ou seja, a partir do 5º nível) ou acima podem obter seus poderes.

ADMISSÃO

Admissão é o conjunto de tarefas e requisitos necessários para conquistar uma distinção. De forma geral, envolve ações *dentro da história* e não critérios puramente mecânicos. Assim, para se tornar um taumaturgista é preciso, em jogo, levar a melhor num pacto com uma entidade extraplanar. A capacidade mecânica de lançar magias de invocação não basta.

Uma admissão não acontece no passado do personagem. Começar o jogo com um personagem em nível avançado não dá direito a distinções automáticas. Da mesma forma, admissões nunca acontecem "fora de cena", nos intervalos entre as sessões. Ocorrem *estritamente na mesa de jogo*.

Escolher e ingressar em uma distinção deve ser algo especial, um momento-chave na vida de cada personagem. Por isso, cada admissão é descrita de forma a permitir que o mestre a transforme em parte de sua história, como uma aventura para o grupo ou um interlúdio individual. O mestre tem a palavra final sobre como aplicar os critérios de admissão.

Cumpridos os critérios de admissão, o candidato passa a fazer parte da distinção. Como isso ocorre varia, mas o personagem recebe sempre a marca da distinção correspondente e ganha acesso a seus poderes.

MARCA DA DISTINÇÃO

Uma habilidade especial recebida automaticamente quando o personagem conquista a distinção.

PODERES DA DISTINÇÃO

Uma lista de poderes exclusivos que podem ser escolhidos como poderes gerais. Poderes de distinção seguem todas as regras para poderes (e podem inclusive possuir outros pré-requisitos mecânicos).

Muitas distinções têm poderes ou habilidades com efeitos que variam de acordo com o número de "poderes da distinção" que você possui. Quando isso acontece, refere-se apenas aos poderes da distinção específica que fornece esse poder ou habilidade. Mesmo que você tenha mais de uma distinção, esses efeitos nunca contam os poderes das outras. Algumas distinções possuem poderes que podem ser escolhidos mais de uma vez. A cada vez que o poder é escolhido, conta como um poder separado para efeitos baseados na quantidade de poderes da distinção que você possui.

USANDO DISTINÇÕES

Além de oferecer novas opções para personagens, as distinções criam novas oportunidades narrativas para mestres e jogadores. Isso é o principal ao usar distinções em uma campanha: a história!

A disponibilidade de cada distinção depende do tema da campanha e de como a história transcorre.

Uma jornada ambientada em Halak-Tûr dificilmente oferecerá uma chance de visitar o Mosteiro de Khalmyr, tornando praticamente impossível conquistar a distinção cavaleiro de Khalmyr. Por outro lado, os jogadores são encorajados a conversar com o mestre e apresentar seus objetivos de antemão.

O que nos leva a outro ponto. Diferente de muitos outros recursos de regras, distinções não são *garantidas*. Uma distinção não é um direito do personagem, é algo a ser conquistado. E esse processo de conquista ocorre essencialmente através de ideias e ações dentro da narrativa. Uma distinção deve ser a recompensa por esforço, criatividade e construção da história.

Aplicando Admissões

Os critérios de admissão são propositalmente descritos em termos narrativos, não exclusivamente sob a forma de requisitos mecânicos (como ter ou não determinada perícia ou poder). O mestre tem liberdade para aplicá-los da forma que melhor funcionar para seu grupo e campanha.

Aventuras de admissão. Certas admissões podem ser resolvidas como uma aventura completa, ou parte de uma aventura. O "problema arcano" que um inquisidor de Wynna deve resolver, por exemplo, pode envolver o combate a um vilão que está dominando as crianças de uma aldeia. Assim, ainda que o teste seja o objetivo de um personagem, o grupo todo poderá participar. Diversas distinções indicam que há partes da admissão possíveis de serem realizadas pelo grupo todo. O objetivo é facilitar a inclusão desses requisitos sem que os outros jogadores fiquem de lado. Desse modo, todos podem colaborar com o objetivo de um de seus membros.

Tempo entre aventuras e testes estendidos. Sempre que possível, as etapas de uma admissão devem ser resolvidas como parte de uma aventura. Entretanto, em alguns casos, a tarefa pode ser exclusiva do candidato, ou pode ser algo em que só alguém com conhecimento apropriado poderia ajudar (como fabricar as armas de um mestre de armearia). Nesses casos, usar uma ação de tempo entre aventuras pode funcionar. Contudo, tome cuidado para não resolvar *toda* a admissão usando essa ferramenta. Guarde esse recurso para partes pequenas ou específicas dela.

Testes estendidos podem ser usados em casos semelhantes, como para resolver desafios propostos por um mentor ou examinador, tal como um teste estendido de Misticismo para demonstrar domínio sobre magia. Essa mecânica funciona muito bem para representar tarefas complexas dentro de uma etapa maior da admissão.

História e ideias. Como já dissemos, o processo de admissão deve ser resolvido dentro da história. Isso inclui a boa e velha interpretação. Nenhuma das mecânicas anteriores permitirá encontrar um mentor automaticamente, por exemplo, a menos que o personagem esteja empenhado nessa tarefa. É preciso visitar locais ligados à distinção, investigar boatos... Como principal interessado em conquistar uma distinção, o jogador é o responsável por dedicar todo o esforço necessário.

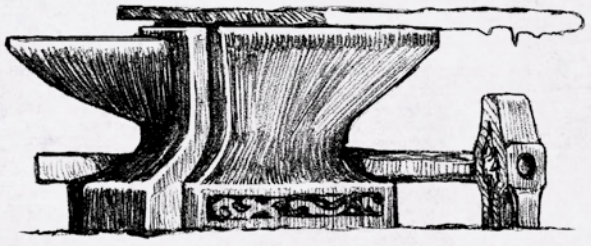
Mentores de distinções. Algumas distinções exigem a orientação de um mentor. Alguém que conhece os mais variados aspectos da distinção e, sobretudo, que tem vontade, tempo, disposição e paciência para ensinar outras pessoas. Em termos de regras, um mentor deve ser um NPC de pelo menos patamar veterano e possuir no mínimo três poderes da distinção. Distinções que representam organizações formais podem possuir critérios adicionais para que alguém seja considerado um mentor. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final.

E Agora?

Conquistar uma distinção sempre será um marco na história do personagem. Em alguns casos, isso será acompanhado de uma cerimônia formal (como a sagração de um cavaleiro de Khalmyr), enquanto em outros será simplesmente um sentimento de realização profunda. Por fim, algumas distinções promovem verdadeiras transformações físicas no candidato, como o processo de se tornar um colecionador monstruoso.

Tornar-se um cavaleiro de Khalmyr, por exemplo, significa abrir mão de status, seguir uma Norma rígida e ser visto com desconfiança por certos nobres. Mesmo assim, as mudanças promovidas por uma distinção não são obrigações cumpridas a contragosto, mas escolhas conscientes do personagem.

Em suma, conquistar uma distinção não significa apenas ter acesso a um novo conjunto de poderes. Ao receber uma distinção, o personagem se torna algo diferente e especial.



BUFÃO DE HYNINN

Nas cortes palacianas, ambientes de intriga e cautela diplomática, apenas um indivíduo ousa enxergar e dizer puras verdades: o bobo. Quando o rei está sem roupas, o bobo é o único a apontar sua nudez. Quando a rainha comete uma gafe, ele gargalha primeiro, enquanto os outros aguardam temerosos a reação da monarca. É o bobo quem desafia o poder dos nobres, o único com atrevimento e liberdade para criticá-los abertamente.

Mas existe uma corte maior que todas as outras, até mesmo maior que aquela onde reina a própria Rainha-Imperatriz: o Panteão. Na corte divina, Hyninn, o bobo eterno, zomba dos outros deuses e os manipula conforme seus caprichos. Assim como seu bufão em Arton, levando caos e bazófia aonde quer que vá.

O bufão de Hyninn é devoto do Deus dos Ladrões, mas também serve a Nimb, o Deus da Sorte e do Azar, de quem recebe poderes peculiares. Para ele, a realidade é apenas uma grande piada. O bufão faz graça do dragão com seu sopro calcinante, do gigante com sua clava destruidora de muralhas, do lich com seu toque mortal. Nada o amedronta, pois ele enxerga tudo como um grande teatro, onde as figuras mais temidas são apenas personagens em uma comédia cósmica.

Contudo, todo esse humor tem um lado sombrio. O bufão de Hyninn não é necessariamente maligno ou cruel — na verdade, poucos são os devotos do Deus da Trapaça que realmente se entregam ao sadismo. Mas, por não ver *nada* como realmente sério, o bufão também passa a considerar as vidas e o sofrimento alheios como pouco importantes. Um mortal pode durar, no máximo, alguns séculos, provavelmente bem menos. Uma piada pode ser eterna. O luto por um ente querido que se foi é algo pessoal. A gargalhada por ele ter caído num buraco e quebrado o pescoço é compartilhada por todos. A cerimônia pelas vítimas de uma tragédia será mais uma entre tantas. Mas se o clérigo escorregar numa casca de banana, derrubar um castiçal aceso e atear fogo nas cortinas, causando um grande incêndio e uma segunda tragédia, isso ficará na memória para sempre.

O que parece ser frieza ou indiferença é o verdadeiro poder do bufão de Hyninn: ele ri de *tudo*. Nada é tabu, nada é sagrado, solene ou intocável. A Guerra Artoniana? Então não existe humor em um conflito para exterminar não humanos, promovido por um reino que tem um pacto com não humanos? A Flecha de Fogo? Como não rir de um continente inteiro que por décadas procurou uma arma secreta, quando

ela literalmente era um pedregulho gigante que caiu em suas cabeças? A Tormenta? Consegue pensar em algo mais engraçado que uma chuva com insetos que pode destruir tudo e todos?

Não levar nada a sério é um desafio aos deuses, a Arton, à vida e à morte. O bufão ri quando um machado se enterra em seu peito, quando perde tudo que tem, quando é trancafiado em um calabouço esquecido. E, rindo, tira o poder de todos esses eventos, muitas vezes saindo por cima.

Também não há altruísmo em seu humor: ele caçoa do poder, sim, mas também dos desvalidos, de inocentes, de seus companheiros... Qualquer coisa ou pessoa considerada intocável pela galhofa é seu próximo alvo. Porque, se fosse mesmo intocável, seria poderosa, então precisaria ser alvo de chacota. E, se uma piada parecer de mau gosto, o bufão mal consegue esperar para contá-la.

A arma principal do bufão de Hyninn são suas cabriolas de bobo — saltos, cambalhotas, gestos engraçados, mímicas ligeiras, caretas, besteiras em geral. Ainda que pareçam bobagens infantis ao olho destreinado, o bufão utiliza tais movimentos como rituais a Hyninn, sendo recompensado com efeitos mágicos variados. Dizem existir certa técnica envolvida, como os gestos de conjuração dos arcanistas. Talvez sim. Ou, mais provável, o bufão apenas finge existirem tais segredos, como uma camada adicional de zombaria.

O bufão de Hyninn age com leveza e irreverência. Nem a vida nem a morte devem ser levadas tão a sério. Em seu entendimento, tudo e todos são motivo de piada. Suas habilidades para brincar com o destino fazem dele uma figura única — alguém que caçoa da tragédia, confronta o perigo com humor e transforma o medo em riso.

Arton é uma corte. E, na corte, só o bufão fala a verdade.

Admissão

Para se tornar um bufão de Hyninn, o candidato deve, antes de mais nada, ser um devoto do Deus dos Ladrões. Além disso, deve ser um bufão — ou seja, deve ter trabalhado como bobo da corte. Candidatos que não tenham essa experiência podem cumpri-la atuando como bobo da corte para um nobre por um mês. Não basta se apresentar em uma taverna, exibir-se em palcos e feiras como um comediante ou mesmo vagar de castelo em castelo entretendo a aristocracia. O candidato deve permanecer como o bufão de um senhor específico, testando os limites da zombaria com uma pessoa que tem poder sobre ele mesmo, falando as verdades dolorosas que nenhum nobre gosta de ouvir.

Depois disso, começa o verdadeiro teste. Não há nenhum grupo organizado de bufões de Hyninn capaz de treinar um candidato ou mesmo explicar a ele como proceder. Cada um deve seguir o caminho do bufão por si só, guiado por uma vontade incontrolável de levar o humor às últimas consequências de crueldade. Boatos afirmam que, em algum lugar do continente, existe um culto secreto capaz de treinar bufões de Hyninn. Isso pode ser apenas uma piada destinada a levar candidatos em buscas fúteis, muitas vezes ao custo de sua própria vida.

De qualquer forma, o candidato deve pregar três "peças", cada uma com uma vítima diferente, cada uma mais elaborada e perigosa que a anterior. As vítimas devem ser criaturas inteligentes e não monstruosas. A primeira peça deve provocar um ferimento sério ou um prejuízo econômico significativo à vítima. A segunda deve provocar alguma perda irremediável à vítima — separação de um esposo ou esposa, expulsão de uma ordem, transformação permanente etc. A terceira deve custar a vida da vítima. Em todas as três, o candidato deve fazer alguém que não seja ele mesmo ou a vítima rir.

Tendo sido capaz de arrancar gargalhadas com sangue, desgraça e morte de suas vítimas, o candidato recebe a maior bênção do Deus da Trapaça. Agora é um verdadeiro bufão de Hyninn, dançando sobre as ruínas do mundo.

Marca da Distinção

Chapéu do Bobo

Um bobo da corte precisa parecer berrante, chamativo e inerentemente engraçado.

Você recebe um gorro com guizos, um item de vestuário que não ocupa espaços nem conta em seu limite de itens vestidos. Ele permite usar Músicas de Bardo sem precisar empunhar um instrumento musical e fornece +2 em Atuação e Enganação, mas impõe –2 em Diplomacia e Intimidação e só funciona com você.

Poderes da Distinção

Cabriolas de Bobo

O bufão de Hyninn deve ser capaz de entreter os mais diversos públicos.

Escolha duas cabriolas (veja o quadro). Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. A cada outro poder da distinção você pode escolher uma nova cabriola. *Pré-requisitos:* devoto de Hyninn, treinado em Acrobacia e Atuação.

Cabriolas de Bobo

Cambalhotas, brincadeiras e bobagens em geral que podem ser empregadas por um bufão de Hyninn para gerar vários efeitos mágicos. Cabriolas contam como Música de Bardo e seguem suas regras (*Tormenta20*, p. 45).

- ***Deboche Mágico.*** Escolha uma criatura no alcance e faça um teste de Atuação. Até o fim da cena, na próxima vez que usar uma habilidade mágica, a criatura deve passar em um teste de Vontade (CD igual ao resultado do seu teste de Atuação). Se ela falhar, a habilidade não funciona e quaisquer custos pagos são perdidos. *Mental*.
- ***Humor Macabro.*** Escolha uma criatura no alcance. Até o fim da cena, na próxima vez que você ou um aliado causar dano a essa criatura, outra criatura pode fazer um ataque corpo a corpo contra ela como uma reação.
- ***Humor Macabro em Massa.*** Como Humor Macabro, mas afeta cada criatura a sua escolha no alcance. *Pré-requisito:* Humor Macabro.
- ***Imitação Irritante.*** Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você vencer, até o início do seu próximo turno o alvo sofre uma penalidade de –5 em quaisquer testes de perícia que já tenha usado nessa cena. *Mental*.
- ***Passo Hilariante.*** Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você vencer, ela fica pasma por 1 rodada (apenas uma vez por cena) e vulnerável por 1d4+1 rodadas. Se você perder, ela fica vulnerável por 1 rodada.
- ***Passo Hilariante em Massa.*** Como Passo Hilariante, mas afeta cada criatura a sua escolha no alcance. *Pré-requisito:* Passo Hilariante.
- ***Pirueta Desajeitada.*** Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de cada criatura a sua escolha no alcance. Alvos que percam ficam enredados (nos próprios pés) por 1d4+1 rodadas e caídos. Alvos que passem ficam enredados por 1 rodada. *Movimento*.
- ***Rir da Desgraça Alheia.*** Faça um teste de Atuação oposto ao teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você vencer, até o fim da cena, sempre que ela falhar em um teste de perícia, sofre uma penalidade cumulativa de –1 nessa perícia até o fim da cena (limitada por seu total de poderes da distinção). *Mental*.

Arremedar

O bufão sabe ridicularizar seus inimigos a ponto de condená-los ao fracasso.

Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto que você possa ver faz um teste de perícia, você pode imitá-la da forma mais ridícula possível. Faça um teste de Atuação para ajudar, mas em vez de fornecer um bônus, você impõe uma penalidade ao teste da criatura. *Pré-requisito:* Cabriolas de Bobo.

Piada Mortal

"Um deheoni, um ahleniense e um sambur entram numa taverna..."

Você pode gastar uma ação completa e 6 PM para contar uma piada tão hilária que o resto da vida parece perder o sentido. Faça um teste de Atuação oposto pela Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) em alcance curto. Se você vencer, a criatura deve gastar sua próxima ação padrão para atacar a si mesma da maneira mais eficiente possível. Uma criatura só pode ser alvo deste poder uma vez por cena. *Mental*. *Pré-requisitos:* Cabriolas de Bobo, Canção Assustadora.

Quem Ri por Último...

...ri melhor.

Enquanto você for o último na ordem de iniciativa, você recebe +1 em testes de perícia e na CD de suas habilidades contra criaturas que já tenham agido na rodada. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes da distinção que você possui. *Pré-requisito:* Cabriolas de Bobo.

Rir de Tudo

Um bufão consegue achar graça de tudo, mesmo da própria desgraça.

Uma vez por cena, quando fizer um teste de resistência contra uma habilidade de um inimigo, você pode gastar 3 PM para usar Atuação no lugar da perícia apropriada. Se fizer isso e passar no teste, você reverte o efeito: qualquer dano ou perda de vida se torna pontos de vida temporários (que desaparecem ao fim da cena) e qualquer penalidade numérica se torna um bônus equivalente até o fim da cena. *Pré-requisito:* Arremedar.

CAVALEIRO DA LUZ

A Ordem da Luz é uma das mais gloriosas e heroicas instituições de Arton. Marcada por um passado de tragédias e intrigas, a Ordem corria o risco de se extinguir ou, pior, tornar-se um mero clube para aristocratas em busca de prestígio. Contudo, devido à atuação de heróis como Alenn Toren Greenfeld e Orion Drake, a mais notória ordem de cavalaria do continente se reergueu. Hoje em dia, os cavaleiros da Luz são vistos como exemplos de tudo que um herói deve ser, campeões orgulhosos e abnegados da justiça.

Um cavaleiro da Luz é um combatente especializado em armaduras pesadas e armas tradicionais, além de um exímio ginete. Mas, mais do que isso, é um representante da nobreza — de um ideal de nobreza que talvez nunca tenha se concretizado em larga escala, um exemplo do que há de melhor nos valores mais antigos de Arton. Atuando entre a aristocracia, deve permanecer incorrupto. Ostentando um dos estandartes mais famosos do mundo, deve se manter humilde. Treinado em técnicas letais, deve ser piedoso.

Não admira que quase nenhum cavaleiro esteja sempre à altura dessas exigências. O próprio Orion Drake foi expulso da Ordem da Luz! Mas esses parâmetros e cobranças são o que mantém os cavaleiros da Luz honestos e perseverantes. Ainda que a maioria nunca consiga chegar à perfeição, todos podem almejá-la. E, quando um cavaleiro chega perto disso, os artonianos inocentes podem dormir mais sossegados.

A Ordem da Luz é ligada à aristocracia de Bielefeld, muitas vezes atuando como um braço de seu exército. Seus membros devem obediência ao Alto Comandante e podem ser chamados em períodos de emergência, mas em geral desfrutam de autonomia quase plena. Devem passar uma estação por ano a serviço da Ordem, no Castelo da Luz ou em outra tarefa designada por seus superiores. No entanto, cavaleiros que façam parte de grupos de aventureiros ou que já estejam envolvidos em missões heroicas costumam ser dispensados desse serviço.

A Cerimônia de Sagração

O candidato deve se ajoelhar. O cavaleiro então recita:

"Eu aqui te imponho um dever", citando o nome do candidato. "De defender a vida, por Lena. De ter coragem e esperança, por Thyatis. De ser piedoso e humilde, por Marah. De ser sábio, por Tanna-Toh. De ser vigilante, por Azgher. E de proteger os fracos, obedecer ao teu Rei (ou Rainha), ser honesto e ser justo, por Khalmyr. Jura cumprir estes deveres, em Arton e nos Reinos dos Deuses, sem temer a morte, temendo apenas a covardia?".

Em caso afirmativo, o cavaleiro diz:

"Ergue-te, *sir/dame* (nome do novo cavaleiro/a). Tua honra seja tua armadura e tua vontade seja tua espada". Então surge um novo cavaleiro, com todos os direitos e deveres que isso acarreta.

No caso da Ordem da Luz, a cerimônia tem um passo adicional. Assim que o novo cavaleiro se ergue, deve recitar: "Ofereço minha honra e minha vontade à Luz". O cavaleiro mais antigo pergunta: "Deseja seguir os passos de Arthur Donovan II, abraçando irmandade acima de qualquer brasão, obediência acima de qualquer propósito?". Em caso afirmativo, o cavaleiro mais velho então dá as boas-vindas: "Eu te acolho na Ordem da Luz, *sir/dame* (nome do cavaleiro/a)".

Não há um único documento que codifique o comportamento dos cavaleiros da Luz. Eles seguem a Norma dos cavaleiros de Khalmyr, mas tratam-na mais como um conjunto de regras gerais do que como uma série de leis. Ao seguir os preceitos do Deus da Justiça, um cavaleiro terá certeza de estar no caminho certo.

Todo cavaleiro tem a obrigação de ajudar os necessitados, principalmente plebeus. A mera existência de um vilão ou ameaça nas proximidades é razão suficiente para que ele se envolva. Cavaleiros da Luz respeitam um ao outro, embora haja rivalidades e até inimizades dentro da Ordem. Ao chegar ao castelo de um nobre pertencente à Ordem da Luz, um cavaleiro pode esperar ser bem recebido, assim como quaisquer companheiros. Nos raros casos em que cavaleiros da Luz estejam em lados opostos da mesma batalha, eles duelarão. Mesmo assim, qualquer cavaleiro honrado evitará matar um irmão e irá tratá-lo como um convidado de honra se o capturar.

Todo cavaleiro da Luz pode receber a incumbência de treinar um escudeiro — um jovem que ele deve guiar, aconselhar e ensinar, garantindo que se torne um cavaleiro no futuro. Em troca, o escudeiro auxilia seu senhor e faz a manutenção de seu equipamento. Membros de qualquer raça, classe social ou sexo podem ser aceitos na Ordem, desde que adotem o comportamento esperado. Humanos aristocratas ainda são a maioria, mas entre os primeiros cavaleiros estavam um anão e uma elfa, ambos considerados grandes exemplos para os cavaleiros atuais.

ADMISSÃO

O meio normal de ingressar na Ordem da Luz é como um escudeiro de um cavaleiro já existente. O treinamento começa em geral aos 8 anos e dura cerca de uma década. Durante esse tempo, o escudeiro acompanha seu senhor, realizando tarefas mundanas e aprendendo sobre a vida na cavalaria e na Ordem. Após o treinamento, um escudeiro que não tenha tido desempenho desastroso é sagrado cavaleiro. Em seguida, numa continuação da cerimônia, seu senhor o inicia na Ordem da Luz. O novo cavaleiro agora pertence à Ordem e recebe o título *sir* ou *dame*.

Se, após 10 anos, o cavaleiro ainda não considera seu escudeiro pronto, o treinamento pode continuar. Contudo, escudeiros que demorem muito mais do que isso nunca recebem o título. Seu treinamento é interrompido e eles estão livres para tentar outra vocação. Nesses casos, o fracasso não é do escudeiro — o cavaleiro, sim, é considerado fracassado, por não ter sido capaz de educar seu pupilo.

Existem casos de escudeiros que começam mais tarde, até durante a adolescência. Mesmo assim, isso não funciona para a maioria dos aventureiros que deseja ingressar na Ordem. Aventureiros interessados na Ordem da Luz seguem outros caminhos.

Para se tornar um cavaleiro da Luz sem uma década como escudeiro, o candidato deve se apresentar no Castelo da Luz, em Norm, no reino de Bielefeld. Ele será recebido por cavaleiros de baixo escalão, que irão ouvi-lo. O candidato deve então conseguir um cavaleiro da Luz de boa reputação que esteja disposto a apadrinhá-lo. A maneira como isso ocorre varia: alguns cavaleiros tomam para si protegidos de grande caráter e honra, outros aceitam apenas aqueles que já realizaram grandes feitos. Outros ainda ignoram tudo isso se o candidato for um alto nobre. De qualquer forma, o candidato precisa ser capaz de usar uma armadura pesada e armas tradicionais da cavalaria, como espada e lança. Deve saber cavalgar. Não pode ser devoto de deuses "desonrados" ou traiçoeiros (ou

pelo menos deve esconder isso). Até hoje, não se sabe de nenhum lefou cavaleiro da Luz, mas não existe nenhuma proibição quanto a raças.

Ao apadrinhar um candidato, o cavaleiro empenha sua honra. Qualquer ato desonrado ou criminoso do candidato pesa sobre o próprio cavaleiro. Assim, todo cavaleiro da Luz leva isso muito a sério, mesmo que apadrinhe alguém por interesse. Da mesma forma, esse ato tem tanto peso que a palavra de um cavaleiro da Luz é suficiente para toda a Ordem. Qualquer membro que conteste o merecimento de um candidato deve estar pronto para defender sua desconfiança num julgamento ou num duelo.

O candidato deve então "provar sua honra" ao cavaleiro que o acolheu. O significado disso varia de indivíduo para indivíduo. Os cavaleiros mais afeitos a intrigas consideram que apenas nascer com um certo sobrenome já é prova suficiente. Cavaleiros tradicionalistas exigem que o candidato passe alguns meses servindo em posições humildes, como uma versão condensada do treinamento de escudeiro. Os que prezam a batalha acima de tudo exigem que o candidato cumpra alguma missão heroica, enquanto os mais religiosos esperam um sinal divino ou cobram de seu protegido uma peregrinação. Independente disso, qualquer candidato adulto também deve vencer um cavaleiro experiente em um duelo não letal.

Alguns candidatos são sagrados cavaleiros e introduzidos à Ordem no campo de batalha — tendo impressionado um cavaleiro da Luz, são recompensados imediatamente. Outros, ao se apresentar no Castelo da Luz, são reconhecidos por suas façanhas. Também há casos de candidatos rejeitados repetidamente, apenas para serem aceitos mais tarde. Tudo depende dos cavaleiros específicos que o candidato encontra e da maneira como ele se porta.

A cerimônia de sagração à cavalaria e de introdução à Ordem da Luz é simples, mas solene. Pode ser realizada numa igreja, num salão da corte ou no meio de uma floresta. Os únicos requisitos são a presença do candidato e de seu padrinho.

Marca da Distinção

Etiqueta da Ordem da Luz

Um cavaleiro da Luz é treinado tanto em enfrentar o mal quanto em lidar com a nobreza.

Você segue tanto o Código de Honra da classe cavaleiro quanto as Obrigações & Restrições de Khalmyr. Contudo, soma seu Carisma em Guerra e Nobreza, e consegue hospedagem confortável e informações em qualquer lugar afiliado à Ordem da Luz.

Poderes da Distinção

Ataque Subjugante

O golpe do cavaleiro da Luz faz seus inimigos se ajoelharem.

Quando faz um ataque com uma arma corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe subjugante. Você soma seu Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano (se já soma seu Carisma no ataque, em vez disso recebe +2 no teste). Se causar dano, deixa o alvo vulnerável. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, Car 1.

Alazão Impressionante

A montaria de um cavaleiro é um sinal de seu compromisso com a justiça.

Você recebe um cavalo de guerra parceiro veterano. Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso essa montaria se torna também um parceiro ajudante iniciante. Caso perca sua montaria, você pode receber outra visitando o Castelo da Luz. *Pré-requisitos:* treinado em Cavalgar, Ataque Subjugante.

Alcunha

A alcunha de um cavaleiro abre portas e amedronta os corações dos inimigos.

Quando faz um teste de uma perícia baseada em Carisma, você pode gastar uma quantidade de PM limitada pelo total de poderes da distinção que possui. Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste. *Pré-requisito:* Ataque Subjugante.

Armadura da Integridade

As armas dos inimigos fraquejam diante da honra do cavaleiro da Luz.

Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para fazer um teste de Diplomacia. Para cada 10 pontos no resultado desse teste, seus inimigos em alcance médio sofrem –1 em rolagens de dano até o fim da cena ou até você ficar inconsciente. *Pré-requisitos:* treinado em Diplomacia, Alcunha.

Chamado às Armas

A ordem de um cavaleiro da Luz é irrecusável, até para seus aliados.

Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para encorajar seus companheiros. Até o início do seu próximo turno, você e seus aliados em alcance curto que fizerem uma ação agredir podem fazer um ataque adicional. *Pré-requisitos:* Comandar, quatro outros poderes de cavaleiro da Luz.

CAVALEIRO DE KHALMYR

As duas maiores ordens de cavalaria de Arton são baseadas nos dogmas do Deus da Justiça. Foram fundadas quase simultaneamente, por dois clérigos e companheiros de aventuras. Enquanto a Ordem da Luz é gloriosa e secular, sua ordem irmã é humilde, monástica e reclusa. Seus membros abrem mão de posses materiais e títulos de nobreza, abraçando existências de abnegação e subserviência. A primeira ordem representa a lei. A segunda representa o bem em sua forma mais pura. Menos conhecida, menos numerosa e muito mais rígida, essa é a Ordem de Khalmyr.

A Ordem de Khalmyr é uma organização oculta e austera. Fundada por Thallen Kholdenn Devendeer há 130 anos, é até hoje liderada por ele. Ninguém sabe explicar a longevidade de Thallen. Ninguém tampouco tem contato com ele há décadas, com exceção de alguns cavaleiros de alto escalão. Thallen Kholdenn vive isolado em seu catre no Mosteiro de Khalmyr, a fortaleza-sede da Ordem, e parte da fé exigida de seus cavaleiros é acreditar em sua presença e liderança.

Um cavaleiro de Khalmyr pode ser confundido com um cavaleiro secular ou com um clérigo militante. Contudo, leva uma vida muito mais restrita. Todo cavaleiro de Khalmyr é um plebeu — mesmo que tenha pertencido a uma família nobre, abre mão disso ao ingressar na Ordem. Na verdade, nenhum deles possui o título *sir* ou *dame*. Seu título é "Irmão" ou "Irmã". Todos são sacerdotes ordenados do Deus da Justiça. Embora sejam combatentes exímios, rejeitam a maioria dos itens mágicos. Costumam vestir robes monásticos sobre as armaduras, como demonstração de devoção. Portam-se de forma mais humilde que qualquer aldeão e têm comportamento reservado, circunspecto.

Tudo que um cavaleiro de Khalmyr faz é guiado pela Norma, um extenso documento que rege todos os atos desses religiosos. Assim, eles têm duas escolhas: viver reclusos no Mosteiro de Khalmyr, em contemplação e treinamento, ou partir em busca de aventuras. Essas aventuras, no entanto, não podem servir a objetivos pessoais como vingança, descoberta de mistérios ou glória. Um cavaleiro de Khalmyr deve seguir o chamado do Deus da Justiça, lutando apenas para proteger inocentes e combater vilões, então seguindo ao próximo local. É proibido a um cavaleiro de Khalmyr fixar residência fora do Mosteiro ou acumular mais posses do que possa carregar em seu cavalo.

Eles devem se manter neutros quanto a disputas mundanas e aceitar qualquer autoridade local — a menos que isso viole outros aspectos da Norma. Isso já resultou em tragédia no início da história da Ordem, quando um cavaleiro libertou os escravos de uma cidadela, apenas para descobrir que a escravidão era legalizada no local. O cavaleiro se entregou para ser executado pelo crime, dando a própria vida em troca da liberdade de seus semelhantes.

Conflitos com a nobreza foram frequentes na história da Ordem. Mesmo sem afrontar diretamente as leis mundanas, os cavaleiros se colocaram em oposição a senhores inescrupulosos diversas vezes. A chegada de um cavaleiro de Khalmyr é vista com apreensão por muitos nobres, pois quase sempre significa que injustiças serão expostas, mentiras serão reveladas. Eles costumam ser bem recebidos por aqueles que têm menos a lhes dar, enquanto as portas de castelos e mansões se fecham ante sua passagem.

Com tantas exigências e tão poucas recompensas, não é de se admirar que os cavaleiros de Khalmyr sejam poucos. Aqueles que ingressam na Ordem sentem que esse é seu destino, sua única opção. Não recebem nada por seu sacrifício além de ferramentas para combater o mal e servir a Khalmyr. Assim, nada devem desejar.

ADMISSÃO

Tornar-se um cavaleiro de Khalmyr é uma das tarefas mais difíceis de Arton. Exige sacrifício, esforço e fé. A recompensa é mais sacrifício, mais esforço, a exigência de ainda mais fé.

Todos podem se candidatar, embora nobres tenham algumas restrições. Um candidato deve viajar até as Montanhas Lannestul, perto da aldeia de Willen, onde fica o Mosteiro de Khalmyr. Isso por si só já é uma provação, pois a cordilheira não pertence a nenhum reino, é infestada de monstros e esconde uma área de Tormenta.

A Cerimônia de Sagração

A iniciação na Ordem de Khalmyr é um rito secreto. Apenas cavaleiros, o candidato e quaisquer companheiros que tenham estado com ele durante o ano de peregrinação podem assistir. O candidato deve se ajoelhar no meio do pátio central do Mosteiro. Um membro da Alta Cúpula então recita:

"Arton te rejeita. Os mortais te odeiam. Para ti todas as portas estarão fechadas, todas as armas estarão erguidas. Teu suplício não acabará com a morte, nem haverá para ti nenhuma recompensa. Aceita esse destino?"

Em caso afirmativo, o cavaleiro pressiona a ponta de sua espada contra o coração do candidato.

"De ti Khalmyr demanda força e resiliência. Humildade e pobreza. Obediência e austeridade. Khalmyr julgará cada um de teus atos. Khalmyr exigirá de ti mais do que de qualquer outro. Khalmyr tomará teu sangue, tua vida, tua alma, sem nada oferecer. Aceita esse fardo?"

Em caso afirmativo, o cavaleiro ergue a espada, então pousando-a delicadamente sobre a cabeça do candidato.

"Eu te recebo na Ordem de Khalmyr. Ergue-te, Irmão/Irmã (nome do candidato/a). Tua vida seja tua espada e tua espada seja tua vida."

No Mosteiro de Khalmyr, o candidato deve se apresentar a um Líder de Destacamento, um comandante dentro da Ordem. Os Destacamentos são grupos de cavaleiros unidos por traços de personalidade ou maneiras de lutar. Têm nomes como Destacamento Thomasson Sijurlyd, em homenagem a um antigo cavaleiro, ou Destacamento da Garra do Grifo, invocando a ferocidade dessas criaturas. O candidato deve escolher o Destacamento que mais lhe parece adequado — segundo a crença da Ordem, Khalmyr o inspira nessa decisão. O Líder então o submete a uma série de testes. Alguns impõem escolhas morais, outros exigem meditação ou provas físicas. Isso decidirá se ele pode continuar tentando. Uma vez que o candidato seja rejeitado por um Líder de Destacamento, não pode tentar com outro. A decisão de seu Destacamento é final e definirá boa parte de sua vida.

Após passar nesses testes, o candidato recebe instrução de combate e lições de teologia durante um mês. Após esse tempo, o candidato recebe a Primeira Bênção. Ele agora tem todos os deveres de um cavaleiro de Khalmyr, mas nenhum privilégio. Ainda não é considerado membro da Ordem.

Código da Norma

Um cavaleiro de Khalmyr deve sempre manter sua palavra e nunca pode mentir, trapacear, roubar ou recusar o pedido de ajuda de um inocente. Também é proibido de possuir qualquer título (como a habilidade de cavaleiro e nobre), itens mágicos criados por não devotos de Khalmyr e qualquer objeto fora aquilo que for capaz de carregar consigo ou em sua montaria. Além disso, também não é permitido fixar residência por mais de 30 dias em uma comunidade (cidade, vila, aldeia...), não podendo receber benefícios de estruturas (como bases e domínios). Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

Nessa fase, o candidato deve abrir mão de seu sobrenome e título de nobreza, se os tiver, assim como de todas as posses materiais que não puder carregar sobre um cavalo. Ele recebe da Ordem uma armadura pesada, um robe monástico, um escudo, uma espada e um cavalo. Deve então partir em uma peregrinação de um ano, durante a qual irá se aventurar e combater o mal. O candidato pode estar acompanhado por um grupo de aventureiros.

Ao fim de um ano, o candidato deve mais uma vez se apresentar no Mosteiro de Khalmyr, agora frente à Alta Cúpula — doze cavaleiros que respondem apenas ao Comandante-Mor Thallen Kholdenn Devendeer. A Alta Cúpula ouve suas façanhas e testa o que ele aprendeu. Um candidato que seja aprovado nessa fase recebe a Segunda Bênção.

O candidato então é levado a seu novo catre, onde uma banheira de água gelada o espera. Ele deve se banhar e passar um dia e uma noite em meditação profunda. Ao raiar do sol, o candidato deve se vestir em um robe simples e se dirigir ao pátio central do Mosteiro, onde a Alta Cúpula o espera. Ele é sagrado cavaleiro de Khalmyr e pode começar sua longa jornada de servidão.

Marca da Distinção

Seguir a Norma

Seguir a Norma tira parte da liberdade do cavaleiro, mas fortalece seu espírito

Você segue o Código da Norma (veja o quadro) e recebe +2 em Fortitude e Vontade.

Poderes da Distinção

Vitória da Ordem

O desejo de derrotar os ímpios se manifesta na arma do cavaleiro de Khalmyr.

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para concentrar sua fé em seu golpe. Você soma sua Sabedoria no teste de ataque (se já faz isso, em vez disso recebe +2 no teste de ataque) e +1d8 na rolagem de dano. *Pré-requisitos:* devoto de Khalmyr, treinado em Luta.

Campeão Abnegado

Quanto maior a humilde, maior a força.

Os bônus concedidos por Ao Sabor do Destino são dobrados. Além disso, você pode usar itens litúrgicos fabricados por devotos de Khalmyr sem perder os benefícios do poder. *Pré-requisitos:* Ao Sabor do Destino, Vitória da Ordem.

Corcel Santificado

Montaria e cavaleiro são os únicos capazes de dividir o fardo pesado da Justiça.

Você recebe um cavalo de guerra parceiro veterano. Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso essa montaria se torna também um parceiro guardião iniciante. Caso perca sua montaria, você pode receber outra visitando o Mosteiro de Khalmyr. *Pré-requisitos:* treinado em Cavalgar, Vitória da Ordem.

Graça de Khalmyr

A fé mantém o cavaleiro de pé, mesmo quando o mundo ao seu redor o faz querer desistir.

Quando faz um teste de resistência ou sofre um ataque, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitada pela sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste ou na Defesa contra esse ataque. *Pré-requisito:* Sab 2, Vitória da Ordem.

Manto da Justiça

O cavaleiro é cercado por uma aura de convicção.

Você pode gastar 3 PM para projetar uma aura de ordem com 9m de raio e duração sustentada. Dentro da aura, você se torna imune a efeitos de medo e mentais, você e seus aliados recebem redução de dano igual à sua Sabedoria e inimigos que comecem seus turnos dentro da aura ficam enjoados por 1d6 rodadas (Vontade CD Sab evita e a criatura fica imune a esta habilidade por 1 dia). *Pré-requisitos:* Vitória da Ordem e dois outros poderes da distinção.

COLECIONADOR MONSTRUOSO

Há muito tempo, Arton era dominado pelas crias de Megalokk. Nenhum povo prosperava, nenhuma outra criatura podia viver em paz enquanto as terríveis feras dominavam o mundo. Foi a Era dos Monstros. Os demais deuses expulsaram os monstros para poucos lugares de Arton, permitindo que outras formas de vida florescessem. Desde então monstros são algo à parte das demais criaturas artonianas. Não obedecem ao ciclo natural — muitos não se reproduzem ou morrem de velhice. Possuem habilidades mágicas ou únicas, muitas vezes sem função na natureza. Alguns colocam violência e maldade acima da própria sobrevivência.

Talvez por tudo isso os devotos de Megalokk também vivam sob certas limitações. Sua ferocidade os impede de existir na maior parte dos lugares civilizados. Eles não podem se concentrar em suas magias. E, no caso dos druidas, não adotam as formas dos monstros que cultuam — em vez disso, resignam-se a se transformar em animais comuns. Ou seja, mesmo a contragosto, precisam compactuar com protegidos de Allihanna.

O colecionador monstruoso é um druida de Megalokk que rejeita completamente a influência de Allihanna. Embora a Deusa da Natureza seja irmã do Deus dos Monstros, ela representa tudo que ele odeia: os ciclos arbitrários, a harmonia, o equilíbrio. O colecionador monstruoso se afasta de todas essas limitações, busca conexão cada vez maior com os monstros, até ser capaz de se transformar neles. E, quando adquire essa capacidade, abre um potencial imenso dentro de si mesmo.

O colecionador monstruoso é um selvagem que se aproxima mais de Megalokk do que seus demais seguidores. Além de desprezar a civilização e rejeitar contato pacífico com humanoides, ele busca eliminar tudo que é "natural" em si mesmo. Sempre que possível, não come rações ou refeições normais — apenas devora a carne de vítimas. Não aceita ter filhos, pois deseja sair do ciclo de nascimento, reprodução e morte. Nada é mais abominável para o colecionador monstruoso do que a noção de morrer de velhice. Ele acredita que pode se livrar dessa limitação arbitrária, morrendo apenas para um inimigo ainda mais poderoso e feroz.

Mesmo assim, existe um estranho método nos atos do colecionador monstruoso. Pois, para ele, adquirir suas capacidades é um ato predatório. Ao contrário dos druidas normais, que aprimoram suas transformações gradualmente, o colecionador monstruoso deve caçar cada monstro cujos poderes deseja. Assim, muitos desses predadores mantêm listas mentais dos alvos mais valiosos, deslocando-se até seus territórios para matá-los. O colecionador monstruoso subverte cada aspecto de sua existência, transformando tudo em destruição e horror.

E a subversão dos modos da natureza continua em seu próprio corpo. Embora possa se limitar à forma de um monstro de cada vez, ele também é capaz de transformar apenas parte de si mesmo. A visão de um colecionador monstruoso experiente pode ser grotesca: uma de suas mãos pode ser a cabeça de um monstro, enquanto suas pernas são patas de aranha gigante e seu tórax é feito de tentáculos. No instante seguinte, tudo isso pode mudar.

Alguns colecionadores monstruosos não começam como selvagens incontroláveis — escolhem ser assim. São pessoas oriundas de comunidades pacíficas, que passam a considerar tanto civilização quanto natureza prisões arbitrárias. Esses podem ser os mais perigosos. Parecem razoáveis e cordiais à primeira vista... Mas qualquer interação mais profunda prova que não passam de monstros.

Obviamente, colecionadores monstruosos não fazem parte de um grupo organizado, nem reconhecem qualquer irmandade entre si. É questão de respeito tratar outro druida de Megalokk como apenas mais um monstro — e monstros devem ser caçados, para que seus poderes sejam absorvidos. Existe o boato (ou a superstição) de que é possível para um colecionador monstruoso adquirir todas as capacidades de outro ao matá-lo, mas isso parece duvidoso. Afinal, seria uma quebra total dos padrões e ciclos naturais de Arton...

ADMISSÃO

Apenas druidas de Megalokk podem tentar se tornar colecionadores monstruosos. E mesmo para eles o processo é brutal.

O candidato deve passar um mês vivendo como um monstro. Isso é mais do que ser um predador — ele deve rejeitar os ciclos da natureza. Em vez de comer quando tem fome, deve comer após matar em acessos de fúria. Também não deve guardar comida ou procurar as presas mais apetitosas. Se o candidato se deparar com um cervo e um estirge, deve caçar e comer o estirge, pois ele é uma presa mais desafiadora. Outros instintos naturais também devem ser rejeitados: o candidato não deve procurar abrigo ou se proteger dos elementos, deve resistir ao sono tanto quanto possível, não pode cooperar com ninguém (mesmo outros monstros), deve abandonar a autopreservação... Enfim, deve existir para a destruição. Certos candidatos consideram que a maior bênção de Megalokk é o surgimento de um grupo de aventureiros durante essa fase. Caso isso aconteça, o candidato pode caçá-los e matá-los, portando-se como um monstro verdadeiro.

Após esse mês, o candidato deve escolher um monstro no mínimo tão poderoso quanto ele mesmo. Então, sozinho e sem equipamentos, deve caçá-lo, matá-lo e devorá-lo por inteiro. Ao completar esse ritual primitivo, o candidato adquire a capacidade de se transformar no monstro que matou. É o começo de sua coleção. Ele agora é um colecionador monstruoso.

A partir de então, o colecionador não precisa mais caçar sozinho os monstros cuja forma deseja assumir. Pode enfrentá-los com um grupo de aventureiros, desde que esteja presente no combate e cause dano direto à criatura. Contudo, deve devorar a maior parte do corpo de cada monstro.

MARCA DA DISTINÇÃO

ATRAVÉS DA SELVAGERIA

Você devorou as entranhas da selvageria.

Quando usa Forma Selvagem, seu tipo muda para monstro e você recebe +1 no multiplicador de crítico com armas naturais.

PODERES DA DISTINÇÃO

FORMA MONSTRUOSA

Rejeitando totalmente Allihanna, o colecionador monstruoso se transforma em algo terrível.

Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar PM adicionais (limitados pelo total de poderes da distinção que possui) para receber habilidades adicionais de criaturas que já devorou (veja o quadro) como parte de sua transformação. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem, devoto de Megalokk.

MONSTRO SUPREMO

A fome do colecionador monstruoso não tem fim.

Quando usa Forma Selvagem Superior, você recebe o subtipo kaiju e ganha imunidade a efeitos de

Transformação Monstruosa

Quando usa Forma Monstruosa, você pode gastar PM extras (que são somados ao custo da Forma Selvagem) para ganhar novas habilidades entre aquelas a que tem acesso. Para ter acesso a uma habilidade, você deve derrotar um monstro que a possua em sua ficha e se alimentar de seu corpo. A critério do mestre, outras habilidades parecidas podem atender esse requisito.

Agarrar Aprimorado (+1 PM). Um de seus tipos de armas naturais (como "garras") recebe +2 em testes para agarrar. Uma vez por rodada, quando acerta um ataque com essa arma, você pode gastar 1 PM para fazer a manobra agarrar com ela como ação livre contra a criatura atingida.

Arma Natural Extra (+1 PM). Você recebe uma arma natural (dano 1d6 de corte, impacto ou perfuração a sua escolha, crítico x2) adicional. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma.

Borrão de Tigre-de-Hyninn (+2 PM). Ataques contra você têm 25% de chance de falha. Você pode escolher esta habilidade uma segunda vez para aumentar a chance de falha para 50%.

Brutalidade Incontida de Razza'kham (+1 PM). Sempre que rolar o resultado máximo em um dado de dano de uma arma natural, role um dado extra, repetindo até um limite de dados extras igual ao valor máximo do dado.

Carapaça Espinhosa (+1 PM). Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre dano de perfuração igual a 1d6 + sua Constituição. Você pode escolher esta habilidade outras vezes para aumentar o dano em +1d6.

Dilacerar (+1 PM). Se acertar dois ataques de garra em uma criatura na mesma rodada, você causa +2d8 pontos de dano de corte a ela.

Meiose Glópica (+1 PM). Quando se transforma, você invoca 1d4+2 glops capangas em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os glops andarem (eles têm deslocamento normal e de escalada 6m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d4 impacto mais 1d4 ácido cada). Os glops têm Defesa 10, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles não contam em seu limite de parceiros e desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode sacrificar um glop em alcance curto para reduzir o dano à metade.

Órgão Elemental (+1 PM). Uma de suas armas naturais causa +1d6 pontos de dano de um tipo escolhido ao se transformar, entre ácido, eletricidade, fogo e frio. Você pode escolher esta habilidade outras vezes para armas diferentes.

Regeneração (+1 PM). Uma vez por cena, você pode gastar 1 PM para receber Cura Acelerada 5. Esta habilidade termina quando tiver curado um total de 30 PV ou no fim da cena.

Tentáculos (+1 PM). Uma de suas armas naturais é um tentáculo (dano de impacto) com +3m de alcance. Você pode escolher esta habilidade outras vezes para armas naturais diferentes.

Veneno (+2 PM). Uma de suas armas naturais causa 1d12 de perda de vida por veneno. Você pode escolher esta habilidade outras vezes para armas naturais diferentes.

metabolismo e mentais, medo, metamorfose, paralisia e veneno, e seus ataques ignoram 20 pontos de RD. *Pré-requisitos:* Forma Selvagem Superior, ter usado Predação Monstruosa em um kaiju.

Predação Monstruosa

Sua voracidade não pode ser controlada.

Você pode gastar uma ação completa para devorar um monstro abatido. Se fizer isso, até o fim da aventura você recebe +10 PV e +1 em testes de ataque e rolagens de dano com armas naturais. Para cada outros dois poderes da distinção, você pode acumular esses efeitos uma vez. *Pré-requisito:* Forma Monstruosa.

Selvageria Incontrolável

A fera em seu interior não será derrotada facilmente.

Enquanto está em Forma Selvagem, você não fica inconsciente por estar com 0 PV ou menos (mas ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus PV máximos). *Pré-requisito:* Vigor Monstruoso.

Vigor Monstruoso

Sua transformação é pura monstruosidade.

Quando usa Forma Selvagem, para cada 1 PM gasto nessa habilidade você recebe 3 PV temporários. *Pré-requisito:* Forma Monstruosa.

DANÇARINA DE MARAH

Como sabem seus devotos, Marah não é apenas a Deusa da Paz. É também uma divindade do amor, da paixão ardente, das festividades coloridas e dos espetáculos contagiantes.

Dançarinas de Marah são personificações da graça, beleza e compaixão. Combinam movimentos encantadores e charme magnético para transmitir harmonia e apaziguar corações inquietos. Sua dança não apenas acalma a violência, mas também desperta sentimentos profundos de alegria e admiração, cada movimento uma oferenda divina que seduz a alma e enleva o espírito.

Estas artistas sagradas treinam para transformar o corpo em um veículo do amor divino, capaz de expressar a força e delicadeza da paz. Um deslizar de pés ou giro suave basta para atrair todos os olhares, enquanto movimentos sinuosos evocam fascínio e reverência. Em cada gesto, equilíbrio perfeito entre sensualidade e elegância. Harmonia que toca o coração e encanta os sentidos.

Em tempos de conflito, a presença da dançarina de Marah é um bálsamo de conforto. Seus passos fluidos desfazem a obstinação do guerreiro mais furioso, pacificam mentes e interrompem batalhas, apagam sua chama como uma brisa fresca. Ela não luta com armas; usa sua arte para se esquivar de ataques, desarmar hostilidades, imobilizar agressores e inspirar aliados, uma delicadeza ocultando o imenso poder do amor.

Fora dos campos de batalha, são estrelas em festivais e celebrações. Suas performances trazem alegria e criam laços profundos, cada movimento uma melodia unindo corações. Nos templos de Marah, suas danças embelezam rituais para guiar fiéis em experiências transcendentes, onde espiritualidade e beleza se encontram. Embora muitos sejam atraídos por sua aparência encantadora, dançarinas de Marah não são apenas musas, mas também líderes espirituais e até mártires que se sacrificam para exaurir toda a violência que existe num ambiente. Sua sensualidade é uma força elegante e transformadora, que desperta o melhor nas pessoas.

Toda a harmonia, alegria e amor que uma dançarina de Marah espalha escondem uma disciplina rígida e um físico fortalecido a níveis espantosos. Toda dançarina de Marah é uma atleta, alguém que treina incansavelmente para realizar os movimentos mais extenuantes. Suas piruetas exigem músculos sólidos e controle absoluto sobre o próprio corpo, enquanto parecem fáceis e casuais para quem vê de fora. Segurando o próprio peso com as pernas, girando nas pontas dos pés a uma velocidade estonteante, erguendo-se sobre as mãos com tranquilidade e firmeza, a dançarina apenas sorri ou joga um olhar lânguido, nunca transparecendo seu esforço.

Assim, embora pareça apenas uma forma alternativa de cultuar a Deusa da Paz, a dança de Marah é uma prática tão intensa quanto qualquer tradição marcial. As dançarinas pertencem a ordens específicas de Marah, considerando-se irmãs e cúmplices num rito privativo. Qualquer um pode identificá-las em ação, mas mesmo quando se encontram na estrada ou em uma taverna possuem códigos e sinais secretos que usam entre si, para comunicar sobre perigos ou oportunidades. Os poucos que conhecem a verdade sobre a dança de Marah consideram a presença de uma dançarina uma verdadeira bênção. Mais do que acalmar, celebrar ou inspirar, uma dançarina de Marah toma para si a agressividade do mundo, transformando-a em combustível para seu próprio vigor incansável.

Embora a tradição da dança de Marah seja primariamente feminina, a técnica pode ser dominada por devotos de todos os sexos e gêneros. As bases permanecem as mesmas: encantar com uma dança envolvente, que faz cada membro do público achar que a performance é destinada apenas a ele, ocultando as duras exigências físicas da disciplina.

Sozinhas ou em companhias, dançarinas de Marah percorrem Arton como portadoras do amor, deixando harmonia por onde passam. Não importa a qual convento pertençam, não importa onde tenham sido treinadas, todas têm a obrigação de sair ao mundo espalhando sua dádiva. Muitas se empregam em trupes de teatro ou circos (em geral tornando-se a atração principal em pouco tempo), outras peregrinam entre zonas de conflito, apresentando-se para dissipar a

brutalidade, outras ainda atuam como espiãs, usando seus dons para evitar guerras e forjar alianças. Sua habilidade de combinar carisma, habilidade atlética e propósito as torna, acima de tudo, aventureiras valiosas. Um grupo que tenha uma dançarina de Marah poderá atrair olhares curiosos, mas sempre vai ser ver em situações interessantes.

Pois as dançarinas são algumas das maiores embaixadoras da mensagem de sua deusa: a paz é uma força irresistível, divertida e infinitamente bela.

ADMISSÃO

O processo para se tornar uma dançarina de Marah é exigente, extenuante e rigoroso. Se a dançarina do grupo nunca falou sobre isso, ou se apenas conta histórias engraçadas e picantes sobre seu tempo de aprendizado, é porque faz parte de sua disciplina esconder o suor e a dor, deixando apenas a alegria e a graça aparecerem.

A candidata (ou candidato) precisa ser devota de Marah — nada menos que uma vida dedicada à Paz pode gerar uma dançarina. Algumas dançarinas já experientes vagam por tavernas e cortes em todo o continente, como olheiras, buscando devotas que demonstrem potencial para a dança extenuante. Nesse caso, a candidata é contactada pela dançarina, então recebe um convite para fazer um teste num convento. Beleza física nos padrões impostos por terceiros não entra nessa consideração: uma vez que tenha sido treinada, a candidata será envolvente e encantadora, por seu charme pessoal e técnicas.

Algumas candidatas são descobertas por acaso, ao encontrar uma dançarina de Marah na estrada. Embora essas não sejam olheiras, têm faro para boas futuras irmãs. Ou, o que é mais comum, uma candidata que tenha ouvido falar das dançarinas apenas procura um convento e se apresenta, pedindo para ser treinada.

O que se segue é um teste que a maioria das ordens de cavalaria acharia exagerado e excessivamente punitivo. A candidata deve dançar para uma banca de juízes, precisando ser capaz de mudar sua coreografia para se adequar a diferentes estilos de dança que a banca exige. Essa performance pode durar vários minutos, ou até mais de uma hora! Segue-se uma prova de cultura (focada em arte e religião), além de uma sabatina sobre os preceitos de Marah. O fim do teste é uma prova de resistência: a candidata deve ser capaz de sustentar o próprio corpo em posições difíceis ou desconfortáveis por bastante tempo, sem fraquejar. Se passar no teste, a candidata deve se mudar imediatamente para o convento — que, ela vai descobrir, é um misto de templo, internato e academia de dança.

A candidata permanece no convento por uma estação inteira, sem contato com o mundo exterior — vivendo e respirando dança e Paz a cada instante de cada dia. Quase todas as candidatas travam grandes amizades com as outras aprendizes durante esse período. Ao fim da estação, a candidata deve empreender uma grande missão a sua escolha: resolver algum conflito significativo (rusga entre barões, ameaça de invasão de humanoides, disputa entre famílias nobres...) com uma apresentação de dança. Mesmo ainda sem possuir os poderes de uma dançarina, deve demonstrar aos brigões a beleza da Paz através de sua arte.

Por fim, ela deve voltar ao convento, então se apresentar para seus mestres com uma coreografia de sua autoria, que conte a história do conflito que ela resolveu. Dependendo da nota que a banca dê a sua performance, a candidata é aprovada, tornando-se então uma verdadeira dançarina de Marah.

MARCA DA DISTINÇÃO

GRAÇA DE MARAH

Para a dançarina de Marah, a arte é uma linguagem universal.

Você soma sua Sabedoria em Atuação. Além disso, pode substituir testes de Diplomacia por testes de Atuação.

PODERES DA DISTINÇÃO

TRANSE DANÇANTE

A beleza dos movimentos da dançarina de Marah transcende a realidade.

Você pode gastar 3 PM para entrar em um transe dançante que gera uma aura de 9m de raio. Para manter esse transe, em cada um dos seus turnos você precisa se deslocar pelo menos 6m, sem passar pelos mesmos quadrados. Você e seus aliados dentro da aura podem executar uma ação de movimento adicional por turno e recebem +2 em testes de resistência e na Defesa. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, esse bônus aumenta em +1. *Pré-requisitos:* Foco em Perícia (Atuação), dois poderes concedidos de Marah.

CONTRAPASSO DO ESPÍRITO

Mais do que entreter, a arte da dançarina de Marah guia os espíritos de seus aliados.

Enquanto estiver em Transe Dançante, no início de cada um dos seus turnos, você e seus aliados dentro da aura recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 + seu Carisma. *Pré-requisito:* Transe Dançante.

DANÇA HIPNÓTICA

Os passos da dançarina induzem, incitam e movem de uma forma que não pode ser recusada.

Se estiver em Transe Dançante, no início de cada um dos seus turnos, a categoria de atitude de cada inimigo dentro da aura melhora em um passo (apenas uma vez por cena) e ele fica fascinado (Vontade CD Car evita os efeitos e a criatura fica imune a esta habilidade até o fim da cena). *Pré-requisitos:* Êxtase da Dançarina, três poderes concedidos de Marah.

ÊXTASE DA DANÇARINA

Os passos da dançarina de Marah cativam até seus inimigos.

Enquanto estiver em Transe Dançante, você soma o bônus do seu Transe na CD dos testes de Vontade das suas habilidades contra criaturas dentro da aura. *Pré-requisito:* Transe Dançante.

NO RITMO DA MAGIA

Os passos da dançarina de Marah são carregados de magia.

Enquanto está em Transe Dançante, você pode lançar a magia *Salto Dimensional* (*Tormenta20*, p. 205). Caso aprenda essa magia, durante o Transe o custo dela diminui em –1 PM. *Pré-requisito:* Transe Dançante.

DETETIVE DE TANNA-TOH

Nem sempre a maldade se mostra às claras. Nas grandes cidades, ela existe na forma de cidadãos respeitáveis, chefões do crime que nunca sujam as mãos, cultistas que fingem combater os poderes profanos a quem servem. Está em salões de baile onde acordos escusos são firmados, em ruelas escuras onde vítimas jazem, em estabelecimentos "honestos" que compram e vendem mercadorias ilegais. Nesses centros urbanos, para combater o mal é preciso achá-lo. Para punir os vilões é preciso provar sua culpa. Para desbaratar um plano maligno é preciso seguir pistas, entrevistar testemunhas, fazer deduções.

Essas são as especialidades do detetive de Tanna-Toh.

O detetive de Tanna-Toh se devota a uma faceta específica da Deusa do Conhecimento, que almeja expor a verdade sempre que está oculta — e isso inclui solucionar crimes. Ao contrário de agentes da lei mais comuns, os detetives de Tanna-Toh empregam a própria mente como sua maior ferramenta. Acreditam que existe uma solução para cada problema, uma resposta para cada enigma. Com ordem e método, é possível descobrir a verdade sobre qualquer caso.

A devoção é apenas parte do que torna estes sábios especiais. Eles começam qualquer investigação analisando os fatos — não opiniões ou sentimentos, não o que *provavelmente* aconteceu. Apenas fatos incontestáveis. Se o pior inimigo de um detetive estava presente quando a condessa foi encontrada morta, isso nada significa. O crápula é inocente até que sua culpa seja provada. Se o barão jura que seu diamante foi roubado por um de seus servos, isso não passa de suposição. A joia pode ter sumido por outros motivos, o próprio barão pode estar mentindo! Não se pode presumir nada... nem mesmo o cometimento de um crime.

Isso pode ser irritante. Um detetive de Tanna-Toh só fala a verdade comprovável e concreta. Se alguém pergunta o que ele está investigando, não responderá "o assassinato da condessa" — dirá "a morte da condessa". Ao falar sobre os mais horrendos vilões, vai se referir a "suspeitos" ou "pessoas envolvidas". Nos casos mais extremos, se alguém pergunta a cor do céu, o detetive pode olhar para cima e confirmar antes de responder, ou dizer que "até ontem era azul"!

O detetive de Tanna-Toh utiliza equipamento avançado, mas não depende de objetos, nem de seus próprios sentidos. O que o diferencia não é enxergar detalhes ou lembrar de informações — é fazer deduções lógicas. Qualquer um pode encontrar uma pegada e pesquisar qual guilda de sapateiros fabrica uma bota específica. Apenas o detetive deduz que, se o autor das pegadas dá passos menores que o normal, isso deve significar que as botas são desconfortáveis. Portanto não são suas. Portanto quem quer que as tenha comprado na guilda é inocente!

Detetives de Tanna-Toh não fazem parte de um único grupo ou organização, mas reconhecem uns aos outros como colegas de ofício. Em geral, empregam-se em forças da lei avançadas, especialmente a Guarda de Valkaria. Alguns abrem agências de investigação particular ou servem a nobres poderosos.

Existe rivalidade entre detetives de Tanna-Toh e investigadores de Salistick, que não são devotos. Para os detetives de Tanna-Toh, apenas através da Deusa do Conhecimento se pode chegar a certas verdades. Os salistienses apontam que a existência da deusa não tem comprovação material. Os debates são infindáveis, talvez o único problema que não possui solução lógica...

ADMISSÃO

Naturalmente, apenas devotos da Deusa do Conhecimento podem se tornar detetives de Tanna-Toh. A bênção da deusa é tratada pelos detetives como a verdade fundamental. Mesmo que nada mais seja comprovável, o fato de que há algo a ser descoberto implica que o conhecimento existe. A entidade que o personifica deve ser a base de todo pensamento.

Para se tornar um detetive de Tanna-Toh, o candidato precisa dominar algumas disciplinas: conhecimento das leis, funcionamento das principais organizações criminosas, técnicas como punga e arrombamento, furtividade, observação de suspeitos,

interrogatório, alquimia e lógica pura. É comum que um candidato passe algum tempo em diversas organizações ou com professores, estudando cada um desses assuntos: a guarda da cidade, um espião aposentado, um laboratório de alquimistas ou até uma guilda de ladrões.

Então só resta ao candidato solucionar um caso. Deve ser um mistério real — por isso, muitos escolhem casos antigos, considerados insolúveis. De nada vale obter uma confissão por meios brutais ou apenas achar uma pista. É preciso juntar peças, cruzar informações, fazer deduções. Por fim, é preciso obter provas materiais do que aconteceu e apontar o culpado às autoridades. Mesmo que o responsável já esteja morto ou preso, o que importa é a dedução. Uma vez que isso tenha sido alcançado, o candidato se torna um detetive de Tanna-Toh, sentindo a bênção da deusa de formas totalmente novas… e totalmente lógicas.

Marca da Distinção

Nada Além de Fatos

Ao se apoiar somente em fatos, o detetive de Tanna-Toh fortalece sua capacidade dedutiva.

Você recebe +5 em Intuição e Investigação.

Poderes da Distinção

Traçar Perfil

"As botas do suspeito estavam sujas de lama, mas não havia chovido na noite anterior."

Você pode usar Investigação para identificar criaturas (veja Misticismo, em *Tormenta20*, p. 121) em quaisquer criaturas inteligentes (Int –3 ou maior). Quando identifica uma criatura dessa forma, além das informações recebidas, você pode gastar 2 PM para traçar seu perfil: até o fim da cena, você recebe +1 em testes de perícia e na CD de suas habilidades contra ela para cada poder da distinção que você possui. *Pré-requisitos:* devoto de Tanna-Toh, Investigador, Mente Analítica.

Classificar como Suspeito

Para o detetive de Tanna-Toh são fatos, e não suposições, que tornam alguém suspeito.

Quando usa Traçar Perfil, você pode classificar o alvo como um suspeito. Se fizer isso, os bônus fornecidos por esse poder duram até o fim da aventura e, quando faz um teste de Investigação ou Intuição contra essa criatura,

Informantes

Um informante é um NPC que auxilia o detetive de Tanna-Toh com conhecimento especializado. Ao contrário de parceiros, informantes não são aventureiros; eles não possuem a inclinação para se envolver em missões arriscadas, preferindo oferecer sua ajuda do conforto (e segurança) de seus lares ou locais de trabalho.

O benefício de um informante só pode ser usado se o detetive puder visitá-lo ou tiver meios para contatá-lo. Uma vez por aventura, o detetive pode trocar a localização de seus informantes (isso significa que ele fez arranjos para realocar o informante, ou que simplesmente estabeleceu novos contatos no lugar de seus antigos).

Aristocrata. Alguém com laços nas camadas mais elevadas da sociedade. Você pode usar o poder Favor (*Tormenta20*, p. 79). Se já tiver esse poder, em vez disso recebe +5 no teste de Diplomacia para obter o favor.

Armeiro. Um artesão especialista em armas. Você pode usar Investigação no lugar de Ofício para identificar armas. Além disso, uma vez por aventura um de seus itens recebe uma melhoria a sua escolha que dura até o fim da aventura.

Boticário. Um alquimista e comerciante de preparados. Você pode usar Investigação no lugar de Ofício para identificar itens alquímicos e poções. Além disso, uma vez por aventura, recebe itens alquímicos e poções a sua escolha com preço total de até T$ 200 por poder da distinção que possui.

Curandeiro. Alguém versado em medicina. Você pode usar Investigação no lugar de Cura para necropsia e, uma vez por aventura, recebe três doses de um preparado alquímico experimental que duram até serem gastos ou até o fim da aventura. Usar esse preparado é uma ação de movimento e fornece cura acelerada 5 por um número de rodadas igual ao nível do usuário.

Erudito. Um acadêmico capaz de auxiliá-lo em pesquisas e estudos. Uma vez por aventura, para cada poder da distinção você recebe 4d4 dados de consulta que duram até serem gastos ou até o fim da aventura. Sempre que fizer um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria, você pode gastar até 2d4 e adicionar o resultado como um bônus no teste. Você pode usar esses dados após ter rolado o dado, mas antes de o mestre dizer ser passou ou não.

Estalajadeiro. Uma estalagem pode ser um porto seguro e uma fonte de informações. Nela você tem descanso luxuoso e, quando faz um teste de Investigação para interrogar, rola dois dados e usa o melhor resultado.

você rola dois dados e usa o melhor resultado. Você pode ter um máximo de suspeitos por aventura igual ao total de poderes da distinção que possui. Você pode remover um suspeito de sua lista (para abrir espaço para outros), mas apenas se reunir provas que o eliminem como tal. *Pré-requisito:* Traçar Perfil.

Elementar

O detetive de Tanna-Toh aprende a ler cenas de crime como um livro.

Você pode gastar 10 minutos para analisar a cena de um evento ocorrido há no máximo dois dias por poder da distinção que possui. Se fizer isso, você pode fazer um teste de Investigação para identificar criatura contra o responsável pelo evento (CD Int da criatura) como se ele estivesse presente — e pode usar Traçar Perfil contra ele como o normal —, mas não descobre sua identidade automaticamente. Se o evento foi cometido por mais de uma criatura, considere apenas o líder delas. Você só pode usar este poder uma vez por cena de crime. *Pré-requisito:* Traçar Perfil.

Informantes

O detetive de Tanna-Toh conta com uma rede de contatos especializados.

Você possui um informante (veja o quadro) a sua escolha. A cada outro poder da distinção, você recebe um informante adicional. *Pré-requisito:* Traçar Perfil.

Sequência Dedutiva

O que diferencia o detetive de Tanna-Toh é sua capacidade de deduções lógicas.

Sempre que você passa em um teste de Investigação e sempre que você (o jogador) deduz uma informação relevante (a critério do mestre) sobre a aventura em questão, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de perícias baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma relacionados à aventura (limitado pelo total de poderes da distinção que você possui). Esses bônus diminuem em –1 se você falhar em um teste de Investigação e desaparecem no fim da aventura. *Pré-requisito:* Traçar Perfil.

EXEGETA DO AKZATH

O Akzath é a filosofia cosmológica codificada por Thwor Khoshkothruk, uma maneira de entender a Criação radicalmente diferente de tudo que povos não duyshidakk conhecem. Segundo esse pensamento, o tempo — ou mesmo relações de causa e efeito — não existe como a maior parte dos artonianos entende. Segundo o Akzath, a Criação é dividida em conceitos como "Morte", "Vida", "Nós", "Eles", "Mudança" e "Continuidade", num círculo. Algo ou alguém que esteja próximo de alguns conceitos será afetado por eles de diferentes formas, independente do que a "lógica" diga que deve acontecer. Passado e futuro não existem: ações que coloquem alguém próximo a certos conceitos podem afetar acontecimentos anteriores, apenas por deslocar essa pessoa no Akzath.

A história de Khorr'benn An-ug'atz, o sumo-sacerdote de Thwor, seria um exemplo do funcionamento do Akzath. Khorr'benn cresceu isolado de tudo e todos, trancafiado por seu pai, que acreditava que os goblinoides viriam atacá-los a qualquer momento. Quando sua loucura chegou ao ápice, seu pai o abandonou na floresta. Mais tarde, Khorr'benn se uniu aos duyshidakk e descobriu que não tinha sido abandonado — seu pai o matara na floresta e ele ressuscitara pela bênção de Thyatis. Segundo o Akzath, Khorr'benn se tornou duyshidakk porque as alucinações de seu pai o colocaram muito perto de "Eles". Esse conceito está próximo de "Conhecimento" — por isso Khorr'benn foi achado por sábios estudiosos, o que seria um golpe de sorte extraordinário sem essa explicação. Contudo, quanto mais se aproximou da cultura de Lamnor, mais Khorr'benn também se aproximou de "Morte". Assim, o acontecimento de seu "passado" mudou de abandono para assassinato.

Pelo menos isso é uma interpretação. Pois o Akzath é complexo e inescrutável, e compreender a realidade por meio dele exige estudo profundo. É preciso fazer mergulhar na história e nos ensinamentos de Thwor e decifrar o que cada minúscula parte dessa filosofia pode significar.

A interpretação e explicação de um texto sagrado se chama "exegese". Assim, os exegetas do Akzath são os maiores estudiosos do mais sagrado texto duyshidakk.

Um exegeta do Akzath é capaz de compreender a realidade de forma mais profunda e completa do que a maioria dos artonianos. Estudando o círculo que descreve a Criação, comparando suas próprias impressões com os registros da fala de Thwor enquanto ainda era mortal, analisando a história duyshidakk sob sua própria ótica, o exegeta faz "previsões" sobre o "futuro" — na verdade, compreende onde certas pessoas e coisas se localizam no Akzath e decifra os acontecimentos que podem derivar disso.

Ainda mais impressionante para os leigos, o exegeta parece ser capaz de mudar o passado! Segundo a percepção de tempo, causa e efeito da maioria dos artonianos, isso seria impossível. Contudo, ao entender a posição de elementos da Criação no Akzath, o exegeta pode deslocá-los, então modificar seu contexto na realidade — incluindo o que "já aconteceu". Essas mudanças vêm na forma de reviravoltas que poderiam ser explicadas como coincidências... Mas elas acontecem com frequência assustadora ao redor do exegeta.

Exegetas do Akzath podem ter qualquer personalidade, dependendo de onde estão no grande círculo. Não são um grupo organizado, pois isso seria contrário ao Mundo Como Deve Ser. Seus pensamentos são sempre inescrutáveis para leigos, o que pode torná-los misteriosos e distantes.

Os mais ignorantes dizem que um exegeta do Akzath é capaz até mesmo de ressuscitar os mortos. Os mais céticos dizem que o exegeta apenas conclui que alguém pode não ter morrido de verdade, então aproveita o momento mais dramático para fazer essa revelação. Os devotos de Thwor sabem que o exegeta é, sim, capaz de modificar qualquer coisa, até mesmo a morte... Mas não ressuscita ninguém da maneira como os leigos entendem.

Todos esses conceitos parecem labirínticos, circulares e etéreos para a maioria dos artonianos. Isso porque eles ainda estão presos a cosmologias falhas. Quando compreenderem o Akzath, poderão fazer suas próprias exegeses. Então tudo ficará claro.

ADMISSÃO

Um exegeta do Akzath diria que ninguém pode seguir uma série de passos para se tornar um exegeta do Akzath. Tudo depende de onde o candidato está no Akzath — e ações que deixem o candidato mais próximo dos conceitos certos podem arrastá-lo para esse "destino".

Tamanho estudo e dedicação ao Akzath com certeza estão perto de Conhecimento. Assim, um candidato que já não esteja imerso nesse conceito deve se aproximar tanto quanto possível. Conhecimento está muito perto de Eles. Uma boa estratégia pode ser o afastamento radical de tudo e todos com quem o candidato seja familiar, imersão numa sociedade ou cultura diferente. Eles está perto de Fora, o que aponta um caminho de peregrinação ou viagens.

Contudo, ao se aproximar de Fora, o candidato também está se aproximando de Morte. Alguns candidatos têm uma experiência de quase morte que muda sua maneira de pensar. Quando despertam, descobrem um entendimento profundo do Akzath. Para companheiros leigos, o candidato parece ter sofrido um ferimento na cabeça ou apenas passado por um trauma que afetou sua mente.

Outra opção é se aproximar de Movimento e Continuidade — um estado que descreve a vida de muitos aventureiros errantes. Continuidade está próximo de Conhecimento e mais longe de Morte. Pode ser um caminho mais seguro. Contudo, Movimento se aproxima de Início. Candidatos que, em suas viagens, fundem organizações, tenham filhos, criem coisas novas etc. estão se afastando de Conhecimento. Podem ser muito felizes, mas talvez não se tornem exegetas.

Alguns exegetas optam pelo caminho oposto. Consideram que a maior transformação possível para um artoniano é compreender o Akzath. Assim, aproximam-se de Mudança, que está próxima de Estagnação e Trevas. Isso pode tomar a forma de meditação em isolamento numa caverna ou mesmo de ser aprisionado. Contudo, é preciso ter cuidado para não chegar perto de Ignorância, o que pode impedir a compreensão do Akzath e fazer o candidato pensar que seus atos até agora eram mera superstição.

Outros povos não goblinoides já seguem o Akzath. Logo todos serão duyshidakk.

A pessoa que o candidato era "antes" de se tornar um exegeta do Akzath não importa. Duyshidakk ou não duyshidakk, devoto de Thwor ou infiel, estudioso ou bruto... A única diferença é onde o candidato está no Akzath e os conceitos que vão aproximá-lo do que deseja. Alguns nem precisam de qualquer esforço: sua posição no Akzath os coloca muito perto de onde um exegeta está.

É comum que um candidato "descubra" algo em seu "passado", levando-o a ser um exegeta. Por exemplo, um devoto de Khalmyr pode "descobrir" que seu antigo mestre era um agente de Thwor infiltrado na igreja, e que o velho devoto compilava a sabedoria do Ayrrak em diários secretos. Lendo esses escritos, o clérigo compreende o Akzath e nota que, deslocando-se no círculo, ele fez com que a pessoa que o doutrinou nos dogmas do Deus da Justiça se modificasse, tendo sempre sido um seguidor de Thwor.

Tudo parece confuso, até fazer sentido. Quem não entende não está próximo o suficiente de Conhecimento. Não há problema: tudo pode ser alterado pelo estudo do Akzath.

Marca da Distinção

Compreender o Akzath

O exegeta compreende a verdade das escrituras e pode empregá-la em toda a sua vida.

No início de cada cena, escolha uma perícia. Até o fim da cena, sempre que fizer um teste da perícia escolhida, você pode gastar 1 PM para substituí-lo por um teste de Religião.

Poderes da Distinção

Círculo Externo

Há várias abordagens para o Akzath, todas igualmente libertadoras.

Escolha um dos conceitos abaixo presentes na roda externa do Akzath. Você recebe a habilidade relacionada. Você pode escolher este poder até três vezes para conceitos diferentes, mas a cada vez adicional deve escolher um conceito adjacente a outro que já possua de acordo com o diagrama do Akzath (veja a imagem). Uma vez por dia você pode alterar todos os poderes desta distinção que tiver. *Pré-requisitos:* treinado em Religião, devoto de Thwor.

• *Vida.* Quando você ou um aliado em alcance curto morre, você pode gastar 3 PM para que a criatura se mantenha viva por mais 1 rodada. Ela ainda sofre os demais efeitos do evento que a matou (como dano, condições etc.) e irá morrer na rodada seguinte, a menos que eles sejam revertidos ou dissipados. Você pode usar esta habilidade mesmo que esteja inconsciente.

• *Ignorância.* Quando uma criatura em alcance curto faz um teste de perícia ou usa uma habilidade com CD, você pode gastar 3 PM para impor uma penalidade de –5 nesse teste ou nessa CD (apenas para esse uso).

• *Mudança.* Você pode rezar uma Missa (*Tormenta20*, p. 58) especial. Cada participante pode escolher uma característica que possui um atributo-chave (como Defesa, uma habilidade, uma perícia ou o modificador de dano de um item) e substituir esse atributo por outro a sua escolha pela duração do efeito da Missa.

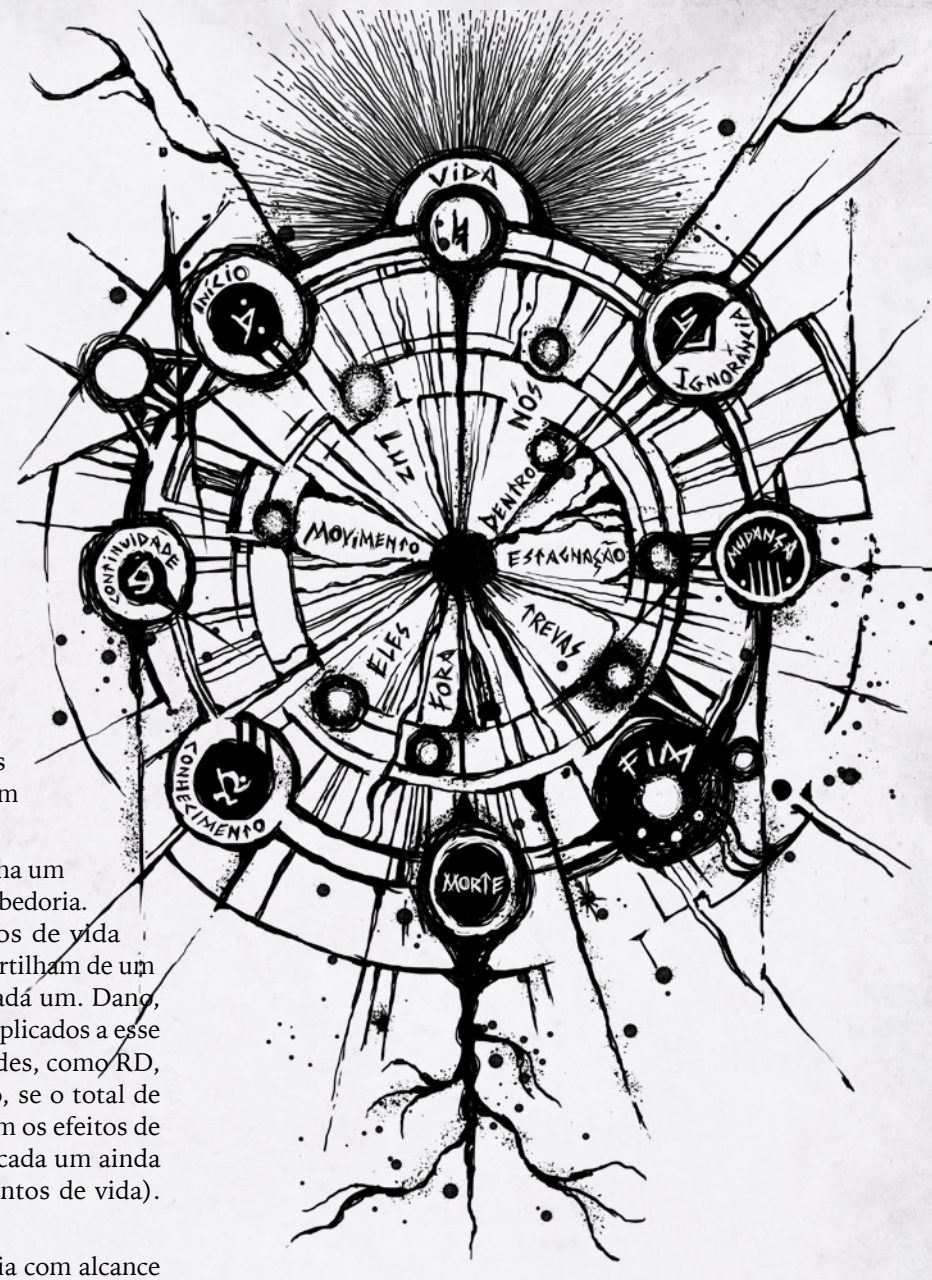
• *Fim.* Você pode gastar uma ação completa e 5 PM para encerrar a cena atual e iniciar uma nova imediatamente. Isso encerra todos os efeitos com duração cena ou de até 10 minutos, mas permite que habilidades com usos limitados pela cena possam ser usadas novamente. Se os participantes da cena haviam rolado Iniciativa, ela deverá ser rolada novamente. Esta habilidade não afeta os eventos narrativos, apenas a duração da cena, e não pode ser usada em uma cena iniciada por ela mesma.

• *Morte.* Quando passa em um teste de Constituição para remover a condição sangrando, você recupera 1d8 PV para cada teste desses já feito nesa mesma cena. Além disso, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 1d8 PV. Se recuperar mais pontos de vida dessa forma que o seu máximo, o excedente se torna PV temporários (cumulativo até o dobro de seu nível de personagem).

• *Conhecimento.* Você pode gastar 3 PM para expandir o conhecimento do Azkath a outros. Escolha uma perícia que exija treinamento. Até o fim da cena, você e seus aliados em alcance curto recebem os benefícios de ser treinado nela.

• *Continuidade.* Uma vez por rodada, quando uma habilidade ou item com duração instantânea é usada em um alvo em alcance curto, você pode gastar 3 PM para que esse efeito seja usado novamente na rodada seguinte sobre o mesmo alvo. Você não pode usar este poder em um efeito que já tenha sido repetido por ele.

• *Início.* Você pode gastar 3 PM para criar uma bolha temporal, dentro da qual o tempo passa mais devagar. Isso funciona como congelar o tempo da magia *Controlar o Tempo* (*Tormenta20*, p. 187), exceto que a bolha fornece apenas 1 turno extra. Este efeito só funciona na primeira rodada de cada cena.



CÍRCULO INTERNO

A proximidade com todos os aspectos do Akzath é uma consequência natural para o exegeta.

Escolha um dos conceitos abaixo presentes na roda interna do Akzath. Você recebe a habilidade relacionada. Você pode escolher este poder até duas vezes para conceitos diferentes. Cada conceito possui como pré-requisito um dos conceitos do Círculo Externo. Quando troca os poderes do Círculo Externo, você também pode trocar os do Círculo Interno.

• *Nós.* No início de cada dia, escolha um número de aliados até o valor de sua Sabedoria. Até o final do dia, em vez de pontos de vida individuais, você e esses aliados compartilham de um total de PV igual à soma dos PV de cada um. Dano, recuperação e perda de vida são todos aplicados a esse total (após aplicar quaisquer habilidades, como RD, do alvo original do dano). Entretanto, se o total de PV acabar, todos os personagens sofrem os efeitos de serem reduzidos a 0 PV ou menos (e cada um ainda morre no seu limite individual de pontos de vida). *Pré-requisito:* Vida.

• *Dentro.* Quando lança uma magia com alcance pessoal, você recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos. *Pré-requisito:* Ignorância.

• *Estagnação.* Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para gerar um pulso de estagnação em uma esfera de 6m em alcance médio. Cada criatura nessa área sob um efeito com duração maior que instantânea deve fazer um teste de Vontade (CD Sab). Se falhar, todos estes efeitos são dissipados. *Pré-requisito:* Mudança.

• *Trevas.* Quando usa uma habilidade mágica que possui teste de resistência, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, alvos que falharem na resistência não podem recuperar pontos de vida por 1 rodada. *Pré-requisito:* Fim.

• *Fora.* Quando usa uma habilidade mágica com efeito em área, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, você pode excluir da área afetada uma quantidade de alvos igual a sua Sabedoria. *Pré-requisito:* Morte.

• *Eles.* Inimigos em alcance curto que você possa perceber sofrem uma penalidade de –2 em testes de ataque e rolagens de dano contra você. Essa penalidade aumenta para –5 se estiverem em alcance médio. *Pré-requisito:* Conhecimento.

• *Movimento.* Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto vai fazer uma ação de movimento para se deslocar, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD Sab). Se falhar, ela perde a ação de movimento e você recebe uma ação de movimento adicional em seu próximo turno. *Pré-requisito:* Continuidade.

• *Luz.* Sempre que rolar o resultado máximo em um dado de cura ou dano de luz, role um dado extra e some ao resultado, repetindo até um limite de dados extras igual ao valor máximo do dado. *Pré-requisito:* Início.

FORJADOR LITÚRGICO

Armas. Para proteger ou conquistar, goste-se ou não, armas são os instrumentos que fazem avançar civilizações. São o que permite aos humanoides não apenas sobreviver, mas prosperar neste mundo de feras e monstros. Pois, embora as criaturas bestiais tenham poderes e força física superiores, são estáticas. As armas, por outro lado, sempre evoluem. Se há um monstro que ainda não foi vencido, um desafio que ainda não foi superado, um inimigo que ainda se mostre irredutível, basta a arma certa para emergir triunfante.

Mas até mesmo os monstros recorrem a armas, naturais ou manufaturadas. Uma das primeiras coisas que qualquer criatura faz ao atingir uma inteligência mínima, por adaptação a seu meio ou simples dádiva divina, é encontrar algo para usar como arma. De um galho de árvore quebrado até uma lança de adamante com compartimentos para produtos alquímicos; de uma pedra pontiaguda até um machado capaz de congelar os inimigos e atacar sozinho; de um osso roído até uma espada capaz de matar um deus, armas são uma das únicas constantes em todo o mundo conhecido.

E, hoje em dia, armas são a dádiva de Arsenal, o Deus da Guerra, para os povos de Arton.

Quando ainda era um mortal, Mestre Arsenal (como era conhecido) foi um colecionador ávido, até mesmo obsessivo, de itens mágicos — especialmente armas. Muitos especulavam seu propósito com isso: diziam que queria conquistar Arton, ou destruir todas as armas encantadas num grande sacrifício, ou até confiscar tais itens para impedir um grande conflito como o que devastou seu mundo de origem. Um de seus planos mais ousados envolveu Sszzaas, o Deus da Traição, e o Paladino de Arton, culminando com a obtenção da Holy Avenger, a espada mais poderosa da Criação. No fim, os desígnios de Mestre Arsenal eram mais simples e muito mais impressionantes: usando as armas que coletou durante anos, o então sumo-sacerdote derrotou o antigo Deus da Guerra e ascendeu ele mesmo a seu posto.

Assim, para o clero de Arsenal, armas, especialmente armas mágicas, são mais do que ferramentas, mais do que maneiras de vencer o inimigo. São parte fundamental de sua religião, um conceito sagrado por si só, algo que elevou seu patrono.

Dentro da igreja do novo Deus da Guerra se formou a Ordem dos Forjadores Litúrgicos, com a missão de ofertar armas dignas a portadores dignos.

Este culto de Arsenal é dedicado a assegurar que todo aquele com disposição e capacidade de lutar tenha meios próprios para fazê-lo. Membros são vistos vagando em pequenos grupos, trajando mantos escuros, armaduras pesadas e grandes elmos fechados, que exibem o símbolo sagrado da espada e do martelo cruzados. E portam armas — numerosas, excelentes armas. Aventureiros incautos podem enxergá-los apenas como tesouros ambulantes, bastando abatê-los para pilhar suas peças. Em certo sentido, isso é verdade: para Arsenal, derrotar o forjador atesta o merecimento de tomar suas armas.

O erro, contudo, está em pensar que tais artífices são oponentes fáceis. Pois o forjador litúrgico é um ferreiro, um armeiro, mas também um guerreiro exímio, perito em lutar com as armas que ele mesmo produz. O propósito de sua existência é testar combatentes diante de Arsenal. Sua missão é ofertar suas peças aos que se mostram portadores aceitáveis.

Quando um grupo de forjadores encontra um ou mais candidatos viáveis, eles são desafiados em combate por um número igual de forjadores. Aqueles que vencem são premiados com uma arma sagrada. Perdedores, contudo, são pilhados de suas próprias armas — considerados indignos de mantê-las. Recusa é punida com a morte.

Embora esse propósito obstinado seja o motivo da existência dos forjadores litúrgicos, a ordem não prende seus membros. A maioria escolhe viajar em pequenos grupos de iguais, mas não todos. Eles são livres para se aventurar, encontrar e vencer seus próprios desafios. Devem, contudo, manter o dogma da seita: se encontrarem oponentes armados que possam se mostrar dignos, devem duelar. E, se forem vencidos, devem presenteá-los com armas adequadas. Na verdade, a vida de aventureiro condiz com a missão de um forjador litúrgico. Em um grupo, ele pode encontrar e desafiar desde princesas e paladinos até bandidos e humanoides monstruosos.

Como aventureiros, os forjadores litúrgicos também cuidam das armas de seus colegas com esmero e maestria, afiando-as e abençoando-as. Desejam vitórias gloriosas — até para tomar dos inimigos suas preciosas armas. E, seguindo os dogmas mais básicos de Arsenal, encontram meios de vencer. Pois, se existe algo que agrada ao Deus da Guerra ainda mais que armas, são vitórias.

Admissão

Ser um forjador litúrgico não é um caminho fácil. Mesmo entre o clero, exige dedicação e perseverança incomuns.

Antes de mais nada, o candidato deve ser devoto de Arsenal, além de um ferreiro e armeiro exímio. Ninguém sabe o que aconteceria com alguém que ousasse abordar a Ordem dos Forjadores Litúrgicos sem esses requisitos básicos. Provavelmente seria executado pela ofensa.

Após satisfazer esses requisitos iniciais, o candidato deve procurar pela Ordem dos Forjadores Litúrgicos. Seus membros podem ser encontrados como parte do clero em grandes templos de Arsenal, ou peregrinando em campos de batalha como a Conflagração do Aço. Existem até mesmo forjadores litúrgicos em regiões não especialmente tomadas por guerra, mas ermas e cheias de perigos, como os Feudos de Trebuck.

Uma vez que um forjador litúrgico seja encontrado, o combate é inevitável. Se o candidato não for considerado digno pelo forjador, deverá continuar ganhando poder, até se mostrar um adversário à altura das armas de seu pretenso oponente. Quando enfim os dois duelarem, o candidato deve concordar com os termos do forjador, entregando suas armas em caso de derrota. Não se espera que um mero candidato seja capaz de vencer um forjador antes de sequer começar o treinamento — mas sua coragem, engenhosidade e disposição para a luta serão avaliadas. Se ele for considerado digno, será enviado para o principal templo da ordem. Isso, por si só, já é uma mostra de confiança: ninguém sabe

ao certo onde essa base se localiza, embora corram boatos que seja em Valkaria, a capital do Reinado. Caso o candidato traia a confiança do forjador e revele o segredo, será caçado até a morte.

Uma vez no templo secreto, começam os testes e o aprendizado. Ao todo, o candidato deve passar seis meses e forjar seis armas no templo. Contudo, esse tempo pode ser dividido — é comum que candidatos passem um mês no templo, então partam para alguma aventura, voltem para passar mais um mês e assim por diante. Cada arma forjada durante esse período deve ser melhor que a arma anterior.

Quando essa fase tiver acabado, vem o teste final: o candidato deve enfrentar um de seus professores, usando apenas as armas que forjou durante o treinamento. Se for vencido, o mestre toma dele a arma mais recente e o candidato deve passar mais um mês treinando e forjar mais uma arma, até que consiga vencer o desafio.

Quando isso enfim acontece, ele toma as armas de seu professor, podendo fazer com elas o que quiser. Passa então por uma longa cerimônia, na qual é iniciado nos mistérios místicos das armas. Ao fim da cerimônia, recebe seu elmo — grande símbolo da ordem. Pode então ostentá-lo com orgulho, tendo se tornado um membro pleno da gloriosa Ordem dos Forjadores Litúrgicos.

Marca da Distinção

Ferreiro Sagrado

Nos primeiros passos de seu ofício divino, o forjador litúrgico aprimora suas habilidades com armas.

Você recebe +2 em Ofício (armeiro) e em rolagens de dano com armas que tenha fabricado.

Poderes da Distinção

Virtude do Forjador

Aço é meu corpo e fogo é meu sangue.

Você pode fabricar armas superiores com uma melhoria. Para cada outro poder da distinção que possuir, pode fabricar armas com uma melhoria adicional (até um máximo de 4 melhorias). Se aprender a fabricar armas superiores por outra habilidade, gasta metade do tempo para fabricá-las. *Pré-requisitos:* treinado em Luta e Ofício (armeiro), um poder concedido de Arsenal.

Armamento Sagrado

Aos olhos de Arsenal, todas as armas que seus forjadores fabricam são preferidas.

O custo do seu poder Abençoar Arma diminui em –1 PM e você pode usá-lo com qualquer arma que tenha fabricado. *Pré-requisitos:* Abençoar Arma, Virtude do Forjador.

Armamento Trabalhado

Um forjador litúrgico consegue moldar até mesmo os presentes de seu deus.

Quando usa Conjurar Arma, você pode gastar uma quantidade de PM adicionais igual ao dobro do total de poderes da distinção que possui. Para cada 2 PM gastos dessa forma, a arma recebe uma melhoria a sua escolha (até o máximo de 4 melhorias). Se pagar um total de 10 PM adicionais, além das melhorias a arma recebe um encanto a sua escolha. *Pré-requisitos*: Conjurar Arma, Forja Devocional.

Desprezo pelo Ordinário

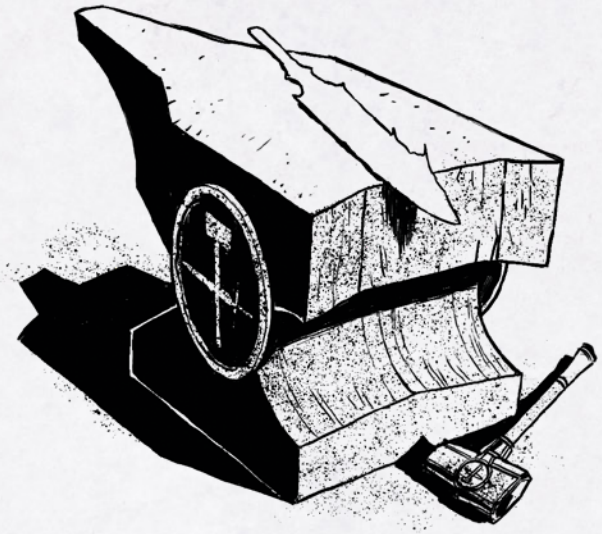
Não será o simples artesanato dos plebeus, nem as mundanas garras de uma fera, que irá ferir o corpo de um forjador litúrgico.

Sempre que sofre dano não mágico, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. *Pré-requisito:* Forja Devocional.

Forja Devocional

Unindo forjaria e ritual, o forjador litúrgico consegue transferir magia para suas criações.

Você consegue transplantar encantos de outras armas para aquelas que você fabricou. Para isso, gaste metade do tempo necessário para fabricar a arma mágica e faça um teste de Ofício (armeiro) com a CD de fabricação dela. Se passar, a arma perde seus encantos e eles são transferidos para uma arma que você tenha fabricado (essa arma deve atender aos pré-requisitos dos encantos e respeitar o limite de encantos que pode ter). *Pré-requisito:* Virtude do Forjador.



GUARDIÃO DA REALIDADE

Por mais que Arton seja repleto de monstros terríveis, vilões inescrupulosos e criminosos de todos os tipos, a maior das ameaças a seus habitantes é outra: a Tormenta. A Tempestade Rubra despeja seus horrores alienígenas sobre o mundo. Perverte e distorce tudo aquilo que toca, consumindo não apenas vida e sanidade como também a própria realidade. Pois a Tormenta não é apenas uma invasão dimensional, não é apenas uma força maligna — é a manifestação da Anticriação, uma realidade totalmente separada da Criação artoniana, um "lugar" nunca tocado nem mesmo pelo Nada e pelo Vazio.

Embora muitos digam que a influência lefeu sobre Arton é irreversível e que a Tormenta nunca será expulsa em definitivo, também é uma verdade inegável que Criação e Anticriação não podem simplesmente conviver em paz. Pois os lefeu ameaçam mais do que nosso mundo, mais do que os reinos dos deuses: eles atacam nossa realidade.

Mas existem alguns campeões dispostos a continuar a luta, custe o que custar. Entre os maiores heróis de Arton estão os guardiões da realidade.

O guardião da realidade é um protetor de tudo que Arton é, um baluarte que se coloca entre nosso mundo e a Tormenta, combatendo todas as suas formas de manifestação. Todos são combatentes, acreditando que não se pode vencer os lefeu com artimanhas ou meias-palavras — é necessário destruí-los. São forças do bem, guiados pela inspiração divina, muitas vezes começando como paladinos de Khalmyr, Thyatis, Azgher ou Valkaria. Contudo, diferentes de guerreiros santos "normais", os guardiões da realidade protegem toda Arton. Quase todas as divindades os veem como valorosos — ou ao menos como uma ferramenta útil. Guerra e paz, animais e monstros, dia e noite... Esses conceitos podem ser opostos, mas são todos *artonianos*. E por isso devem ser defendidos. Até mesmo um finntroll ou um sszzaazita terá no guardião um aliado, se estiver sendo ameaçado por um lefeu. Para o guardião da realidade, Arton deve estar unida contra a Tormenta. Depois que o maior inimigo for vencido, então pode-se lidar com o mal que se origina da própria Criação.

Isso não significa que o guardião da realidade seja moralmente flexível. Na verdade, poucos heróis são mais rígidos do que este protetor. O guardião sabe que, se contrariar os preceitos de sua divindade ou de seu código de ética, se começar a achar brechas para "negociar" consigo mesmo, estará se abrindo para a corrupção aberrante.

Infelizmente, isso também se traduz como intolerância para com lefou e outros artonianos tocados pela tempestade. O guardião pode ter pena desses inocentes, pode rezar aos deuses para que tenham piedade de suas almas (se é que elas ainda existem), mas considera que estão além de qualquer salvação. Isso não significa que vão matá-los à primeira vista, mas significa que não se associam com essas pessoas, a despeito de qualquer boa intenção. Para o guardião da realidade, um lefou é uma vítima da Tormenta, alguém que deve ser vingado — mas não é um companheiro.

Não existe uma ordem organizada de guardiões da realidade. Na verdade, esses campeões são tão raros que, reunidos, provavelmente não encheriam o salão comunal de uma taverna. Talvez o mais proeminente deles seja Vallen Drake, filho dos heróis Orion e Vanessa Drake, atualmente um dos comandantes do Exército de Arton. Vallen teve contato com a Tempestade Rubra ainda bebê, quando foi levado a uma área de Tormenta por Crânio Negro. O jovem cavaleiro parece não ter medo de nada... exceto de, um dia, encontrar a mácula rubra em si mesmo, como uma sequela do que passou no início da vida.

Se existe algo que os lefeu temem são estes soldados, cujos poderes são capazes de romper mesmo as mais sólidas defesas dos invasores rubros. Guardiões da realidade são raros, mas se tornam faróis de esperança por onde passam. Sua própria existência, seus poderes assombrosos, revelam que os deuses não deram as costas a Arton — e que a salvação está em nossas mãos, pois cada herói tem potencial infinito. Em meio à invasão da Tormenta, o guardião da realidade é uma muralha que protege o mundo.

Admissão

O primeiro requisito para se tornar um guardião da realidade é estar completamente livre da mácula da Tormenta. Não se sabe de nenhum lefou ou pessoa tocada pela Tempestade Rubra que tenha se tornado um destes heróis.

Originalmente, candidatos a guardiões da realidade precisavam demonstrar sua bravura e pujança em combate derrotando um ou mais lefeu. Depois disso, peregrinavam em templos de todas as divindades jurando dar sua vida, alma e honra para proteger Arton da Tormenta. Não se tratava de uma questão de devoção: cada guardião da realidade era (e ainda é) livre para ter suas próprias crenças e se dedicar pessoalmente a uma divindade. Mas o combate contra a Anticriação exige deixar diferenças de lado e garantir o apoio dos seres mais poderosos na Criação. Os deuses e seus servos compreendem essa relação melhor do que ninguém. O Panteão é composto pelos pilares da realidade. A Tormenta é sua antítese.

Ou, pelo menos, costumava ser.

Com a ascensão de Aharadak, o Deus da Tormenta, o processo para se tornar um guardião da realidade se tornou nebuloso. Agora, um representante do inimigo faz parte do cerne de Arton. Ainda assim, um herói que deseje esta função não se deixa abater por nada.

A parte da jornada para se tornar um guardião que envolve combate pouco mudou: um candidato a guardião da realidade ainda precisa conquistar uma vitória significativa contra os lefeu. Isso significa participar ativamente de um combate contra um ou mais lefeu que representem um grande desafio para o candidato e seus companheiros. Durante essa vitória, o candidato precisa se colocar como um protetor de seus aliados, sangrar em nome deles, estar na linha de frente, sofrendo os ataques lefeu tanto quanto possível. Também tem

Efeitos da Tormenta

Certas habilidades do guardião da realidade, bem como outras habilidades em *Tormenta20*, mencionam "efeitos da Tormenta". Isso significa qualquer efeito gerado por áreas de Tormenta e suas criaturas, lefeu, lefou e tanto devotos quanto templos de Aharadak.

Vallen Drake

que destruir com suas próprias armas (ou mãos) o lefeu mais poderoso que o grupo esteja enfrentando. Não se trata de buscar glória — o candidato precisa mostrar a si mesmo, ao Panteão, à própria Arton que, além de disposição, tem a força necessária para assumir este papel.

Entretanto, agora parece impossível cumprir a segunda parte da jornada — a bênção de todos os vinte deuses. Assim, apoio do vigésimo deus tem sido substituído por outras demonstrações de habilidade e dedicação, como a remoção da corrupção da Tormenta de um inocente ou a eliminação de uma célula de culto a Aharadak. Estudiosos dos deuses teorizam em sussurros que qualquer um desses métodos apenas chama a atenção do deus da Tormenta e ele próprio concede o apoio necessário, permitindo que o candidato se torne um guardião da realidade. É muito difícil corroborar ou negar essa tese, já que os motivos dos lefeu são inescrutáveis. Existem até mesmo guardiões da realidade que afirmam que "remover a corrupção da Tormenta" é uma falácia, apenas mais um ardil de Aharadak para que os artonianos aceitem essa aberração. A verdade é desconhecida.

Mas sabe-se que, mesmo com um deus da Tormenta nas fileiras do Panteão, ainda existem guardiões da realidade.

Marca da Distinção

Escudo da Realidade

Você encontra abrigo na força da realidade.

Você recebe +5 em testes de resistência. Contra efeitos da Tormenta, esse bônus aumenta em +1 por poder da distinção.

Poderes da Distinção

Destruir Anticriação

O poder da realidade pode ser canalizado para destruir tudo aquilo que é antinatural.

Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para canalizar a realidade em seu golpe. Você soma seu Carisma ao teste de ataque e +1d8 à rolagem de dano e, se o alvo for uma criatura da Tormenta, ignora sua imunidade a acertos críticos. Se possuir a habilidade Golpe Divino, em vez disso ela causa dois dados extras de dano e ignora a imunidade a acertos críticos de criaturas da Tormenta. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, Vontade de Ferro.

Detectar Anticriação

Você sabe instintivamente o que é ou não real.

Você soma seu Carisma em Intuição e Percepção. Além disso, está permanentemente sob o efeito da magia *Detectar Ameaças*, com todos os seus aprimoramentos, mas apenas para efeitos da Tormenta. *Pré-requisitos:* treinado em Percepção, Destruir Anticriação.

Herói de Arton

O guardião da realidade não luta por um povo, um reino ou mesmo uma causa. Ele luta por toda Arton.

Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para transformar um acerto crítico que tenha recém sofrido em um acerto normal, para repetir um teste de resistência recém realizado, ou para reduzir à metade o dano causado por uma fonte da Tormenta. *Pré-requisito:* Herói dos Reinos.

Herói dos Reinos

Por saber que seu dever é o mais exigente de todos, o guardião da realidade desenvolve uma reserva de força de vontade que nenhum outro herói possui.

Na primeira rodada de cada combate, você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma. Além disso, uma vez por rodada, quando você usa uma habilidade contra um efeito da Tormenta, o custo dessa habilidade é reduzido em –1 PM (cumulativo com outras reduções). *Pré-requisito:* Detectar Anticriação.

Herói da Realidade

Após tantas lutas, o guardião da realidade enfim compreende que não defende apenas um mundo, mas toda a Criação.

Você projeta uma aura de realidade constante com 9m de raio. Criaturas a sua escolha nessa aura são protegidas dos seguintes efeitos de áreas de Tormenta e de templos de Aharadak (*Ameaças de Arton*, p. 60): ao entrar nesses locais elas não ficam frustradas e seus itens mágicos encantados não perdem encantos. O aumento de custo de suas habilidades por estar nesses locais diminui em 1 (+0 PM para templos e +1 PM para áreas). Por fim, dano contra criaturas da Tormenta a sua escolha dentro da aura ignora uma quantidade de RD igual ao seu Carisma e dentro da aura elas sofrem uma penalidade em rolagens de dano igual ao seu Carisma. *Pré-requisito:* Herói de Arton.

HERÓI HENSHIN

Neste mundo de espadas e feitiçaria, onde luz e trevas se enfrentam incessantemente, surge um protetor singular: o herói henshin. Inspirado por ideais elevados de justiça e compaixão, este campeão da virtude utiliza um poder extraordinário para defender os inocentes e combater as forças do mal.

Isso poderia descrever vários tipos de aventureiros em Arton, especialmente os devotos de deuses protetores. Contudo, o herói henshin é único, pois vive uma vida dupla. Não apenas esconde sua identidade como um vigilante, não apenas mantém um segredo ou tem a capacidade de transformar seu corpo. Ele possui duas formas — uma mundana e trivial, outra poderosa e impressionante. Não é apenas um uniforme ou disfarce, mas um corpo totalmente diferente, com equipamentos e armadura que surgem com a transformação.

Em sua forma normal, o herói henshin é alguém aparentemente comum: um camponês humilde, um estudioso recluso, um artesão pacato, um nobre afetado... Essa identidade inofensiva é o disfarce perfeito para ocultar o que reside em seu coração. Quando o dever chama, ele ativa seu poder secreto e se transforma em uma figura majestosa e imponente, trajando armadura reluzente e máscara ou elmo que oculta sua face mundana. Nessa forma heroica ele se torna um guerreiro imbatível, acessando suas habilidades completas.

Dentre aqueles que já se depararam com um destes campeões inusitados, alguns perguntam: qual a razão das duas formas? Por que, ao contrário de outros aventureiros, o herói henshin não acumula poderes gradualmente, podendo usá-los o tempo todo?

Existem tantas respostas quanto heróis henshin. Alguns não têm opção: escolhidos por alguma entidade ou organização, tornam-se guardiões de um artefato, poder ou bênção, apenas por seu coração puro, coragem ou outra característica inerente. Muitas vezes, aqueles que menos desejam ser poderosos são os melhores candidatos para a transformação. Outros são voluntários, mas ainda assim acham que é melhor preservar uma "vida normal", na qual possam estar próximos dos inocentes que protegem, entendendo suas agruras e vivenciando seus dilemas. Afinal, muitos aventureiros poderosos acabam tão afastados de suas raízes que não têm mais nada em comum com plebeus, burgueses e pessoas "normais". Outros ainda têm alguma limitação em sua forma heroica, ou sabem que ela pode assustar os mais ingênuos, ou apenas preferem as sensações e o cotidiano de sua forma comum.

Além de sua transformação, o herói henshin é também conhecido por sua ligação com uma montaria ou veículo especial — uma criatura mística, como um cavalo celestial, um grifo ou mesmo um construto mágico. Não é apenas meio de transporte, mas também um parceiro fiel, que compartilha sua missão e está sempre ao seu lado em momentos de necessidade. Juntos, eles cruzam as terras de Arton enfrentando tiranos, monstros e injustiças em todas as formas.

O herói henshin é movido por um senso de dever inabalável e uma crença de que, mesmo em tempos sombrios, a justiça deve prevalecer. Ele inspira os oprimidos com sua bravura e determinação, lembrando a todos que um único indivíduo, com o coração e a coragem de um verdadeiro herói, pode fazer a diferença. Não é surpresa que muitos cavaleiros e paladinos escolham seguir este caminho, assim como devotos de Azgher, Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis e outros (muito embora algumas obrigações desses deuses tragam dificuldades para manter uma identidade secreta).

Independente de quem ele era antes de se tornar um herói henshin, este campeão paga um preço por seus poderes. Sua forma comum se torna mais fraca — num grupo de aventureiros, pode parecer mais semelhante ao carregador de tochas do que à paladina. Em compensação, sua forma heroica é mais poderosa do que seria de se esperar, contando com a energia do que quer que conceda sua transformação. Alguns heróis henshin escolhem manter segredo total sobre sua identidade, mas isso não é obrigatório. Em alguns contextos, pode ser impossível! Existem aqueles que não escondem quem são, apenas optam por existir na forma comum durante a maior parte do tempo.

A jornada do herói henshin pode ser melancólica, solitária, mas ele não hesita em se reunir a grupos de aventureiros com objetivos iguais. O herói henshin é a personificação da justiça, um farol de esperança em tempos de escuridão. Quando a batalha parece perdida e tudo está por desmoronar, seu brado de transformação e sua postura heroica prenunciam o triunfo.

Admissão

É impossível definir exatamente como alguém pode se tornar um herói henshin. Alguns sábios afirmam que, na verdade, é impossível tentar ser um destes campeões. A transformação é algo que deve "acontecer" com o candidato. Contudo, existem certos passos a serem cumpridos.

Cada herói henshin é único, surge a partir de algum evento extraordinário. Contudo, uma vez que esse evento ocorra, todos partilham algo em comum — sua identidade dupla. Uma destinada à vida cotidiana, relações sociais, convívio com amigos e familiares. Outra para aventuras e combate. O candidato também precisa ser acompanhado por uma montaria fiel ou talvez um veículo extraordinário, que apenas ele mesmo saiba operar. Não se sabe se esses requisitos são parte de algum ritual que move as forças do destino, ou se é tudo uma grande coincidência.

Seja como for, o candidato deve encontrar algo que promova sua transformação, então aceitar o chamado. Esse "algo" pode ser um bracelete mágico, o fantasma de um mago ancestral com uma missão importante, uma organização secreta capaz de alterar seu corpo, uma entidade do éter divino em busca de um representante em Arton...

Pose de Combate

Poses de combate são técnicas especiais desenvolvidas pelo herói henshin. Para assumir uma destas técnicas, você deve estar vestindo seu traje de combate e gastar uma ação de movimento e 2 PM. Os efeitos de uma pose duram até o fim da cena ou até você assumir outra pose.

• **Acrobacia Espalhafatosa.** Quando você assume esta pose, todos os inimigos em alcance curto ficam vulneráveis por 1 rodada (uma criatura só pode ser afetada por esta pose uma vez por cena). Seu deslocamento aumenta em 3m e você recebe +5 em Acrobacia.

• **Calor do Combate.** Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano, mas sofre uma penalidade de –2 na Defesa. Para cada outros dois poderes da distinção, esses bônus aumentam em +1.

• **Coordenação de Coreografia.** Quando assume esta pose, você se torna o último na iniciativa. Em seu turno, para cada aliado que fez pelo menos um ataque desde o seu turno anterior, você recebe +1 em suas rolagens de dano.

• **Defender o Sonho.** Seus aliados recebem +2 em testes de perícia (exceto testes de ataque). Para cada outros dois poderes da distinção, esse bônus aumenta em +1.

• **Julgamento Heroico.** Ao assumir esta pose, escolha um inimigo em alcance curto. Suas rolagens de dano contra esse inimigo recebem +1d8 de luz, mas você sofre –2 em testes de ataque contra outras criaturas. Para cada dois outros poderes da distinção, esse dado de dano de luz aumenta em um passo.

• **Poder da Amizade.** Quando você assume esta pose, e no início de cada um dos seus turnos, seus aliados recebem uma quantidade de PV temporários igual a 5 + o total de poderes da distinção que você possui.

• **Terror dos Injustos.** Qualquer criatura em alcance curto que faça uma ação hostil contra você ou um de seus aliados fica abalada (Von CD Car evita e a criatura não pode mais ser afetada por esta pose por 1 dia).

No momento em que encontra essa força, o candidato será testado — não fisicamente, mas moralmente. Deverá provar seu coração puro e seus motivos altruístas, sem saber que está fazendo isso. Existem casos de candidatos que aparentemente passaram pelo teste, então receberam a chance de se vangloriar de sua retidão mortal... E falharam no teste verdadeiro.

Se passar por esse teste, o candidato tem acesso à transformação, mas a nenhum poder. Sua forma comum, entretanto, ficará mais fraca do que era antes! Ele será testado mais duas vezes, em circunstâncias diferentes. Deverá salvar inocentes, abrir mão de tesouros, sacrificar-se pelo bem de estranhos, oferecer conselhos a crianças órfãs... Uma boa maneira de passar nesses testes é ativamente procurar pessoas e comunidades que estejam precisando de ajuda, envolvendo-se em seus problemas e indo embora antes de receber qualquer recompensa. Também durante essa fase é comum que o candidato seja atacado por inimigos da força que lhe concedeu a transformação. Deverá lutar com toda a honra e abnegação que se espera de um herói henshin, sem nenhuma vantagem.

Em geral, o fim dos testes é uma surpresa para o candidato. Subitamente, ao se transformar, ele se vê mais poderoso do que antes, com acesso às primeiras capacidades de sua forma heroica. Então os vilões devem tremer, pois um novo campeão do bem acaba de despertar... Um herói henshin!

Marca da Distinção

Armadura Especial

Sua armadura é seu símbolo, sua identidade transformada e seu verdadeiro eu.

Você transforma uma armadura ou um item de vestuário em seu traje de combate. Para você, esse item fornece +1 na Defesa (ou aumenta o bônus na Defesa fornecido em +1) e sua penalidade de armadura (se houver) é reduzida em –1. Se perder seu traje de combate, você pode transformar outra armadura ou item de vestuário com um dia de trabalho e T$ 100.

Poderes da Distinção

Sequência de Transformação

Em um clarão de luz, o inocente livreiro é coberto por uma armadura mística.

Escolha uma arma, escudo ou esotérico. Esse item e seu traje de combate recebem, cada um, uma

melhoria a sua escolha (exceto material especial) que não conta em seu limite de melhorias. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento para executar uma sequência de transformação; quando faz isso, sua armadura surge vestida em você e o item escolhido aparece em sua mão. Esse efeito funciona independentemente de onde os itens estiverem. *Pré-requisito:* Vontade de Ferro.

Forma Final

O poder do herói henshin até agora era apenas uma faísca de seu verdadeiro potencial!

Quando usa sua Sequência de Transformação, você pode gastar 5 PM. Se fizer isso, os itens invocados pela sequência recebem um encanto cada, que não contam em seu limite de encantos e que duram até o fim da cena. *Pré-requisito:* quatro outros poderes da distinção.

Pose de Combate

O herói henshin assume uma postura que poderia ser cômica, mas afeta o coração de todos.

Escolha uma pose de combate (veja o quadro). Uma vez feita, essa escolha não pode ser alterada. A cada outro poder da distinção você recebe outra pose a sua escolha. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, Sequência de Transformação.

Montaria Especial

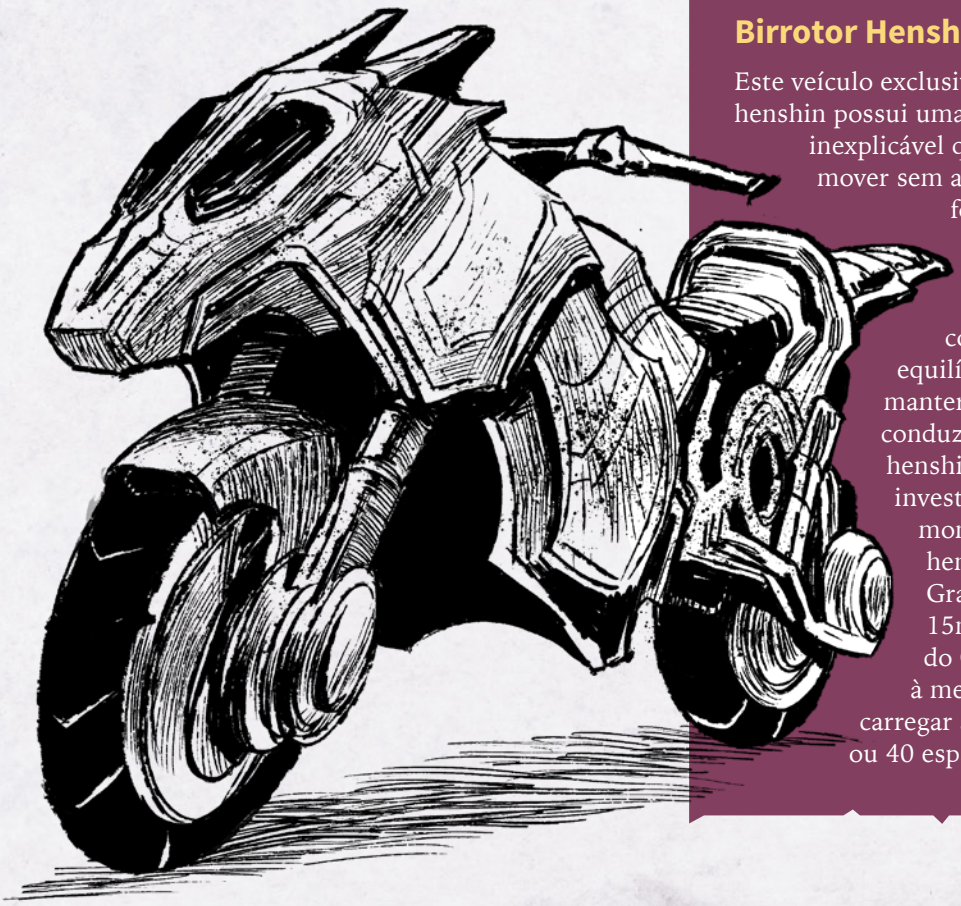
O alazão do herói henshin é metálico e acompanha seu cavaleiro onde quer que a injustiça apareça.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar sua montaria especial. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado e fica até o fim da cena, quando retorna magicamente para o lugar de onde veio. Ela é um parceiro montaria veterano de um tipo a sua escolha e aprovado pelo mestre, ou um birrotor henshin (veja o quadro). Caso já possua uma montaria fornecida por outra habilidade, em vez disso você pode invocá-la com este poder e ela se torna também uma montaria iniciante de outro tipo a sua escolha e aprovado pelo mestre. *Pré-requisitos:* treinado em Cavalgar ou Pilotagem, Sequência de Transformação.

Pose Complexa

Se acham que uma pose é estapafúrdia, acerte-os com duas!

Você pode ativar duas poses de combate ao mesmo tempo. *Pré-requisitos:* duas poses de combate.

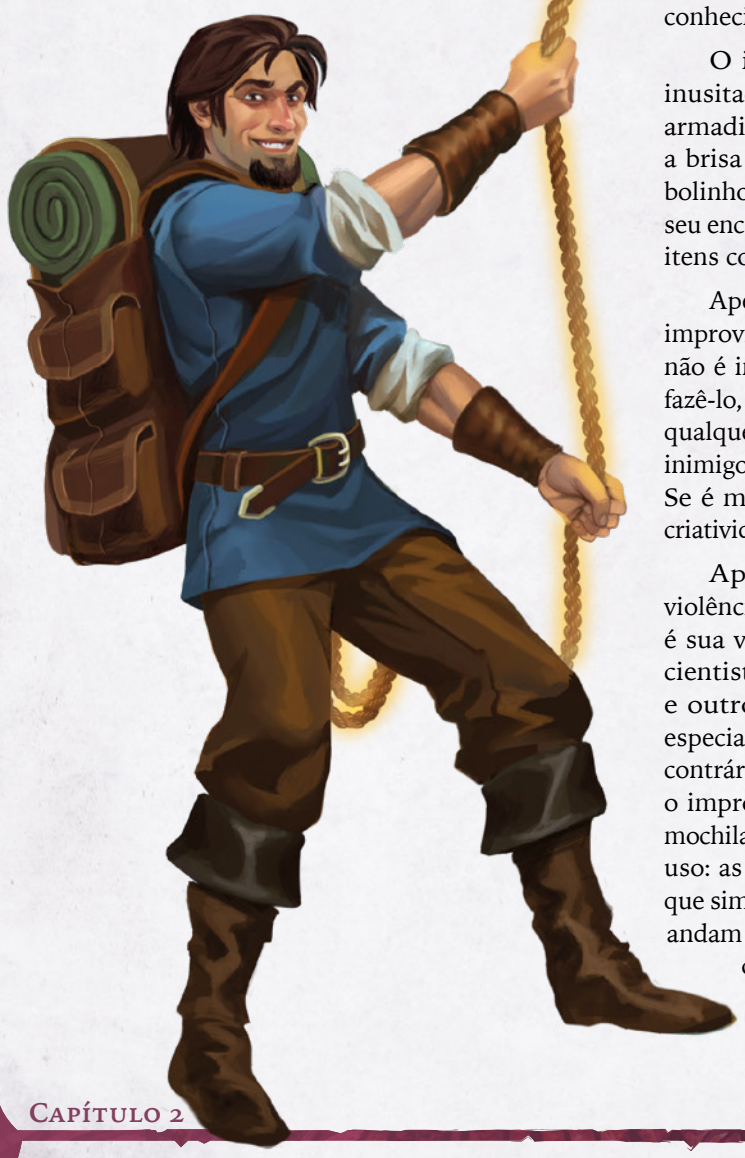


Birrotor Henshin

Este veículo exclusivo de heróis henshin possui uma engenharia sagrada inexplicável que lhe permite se mover sem a necessidade de uma fonte de tração. Tem formato similar ao de um cavalo, mas com duas rodas colineares que exigem equilíbrio do piloto para se manter sobre ele. Se estiver conduzindo um birrotor henshin, você pode fazer investidas como se estivesse montado. Um birrotor henshin tem tamanho Grande, deslocamento 15m, Defesa 10 (+Des do Condutor), PV iguais à metade dos seus e pode carregar até 2 criaturas Médias ou 40 espaços. *Veículo.*

IMPROVISADOR DE LENA

A humanidade é marcada por uma natureza agressiva. Em sua incessante busca por crescimento e satisfação, muitos humanos se dedicam a conquistar, subjugar e, por vezes, destruir tudo em seu caminho. Essa necessidade humana de progresso raramente deixa espaço para a sutileza ou a paz. Contudo, para alguns, violência e agressão são apenas as opções mais fáceis. E, se os humanos fizessem tudo do modo fácil, ainda viveríamos nas cavernas.



Existem aqueles que preferem vencer obstáculos com inteligência e criatividade, optando por estratégias que fogem às armas e magias destrutivas. Inspirados pela Deusa da Vida e seus preceitos de não-agressão, buscam formas alternativas de superar desafios e realizar feitos heroicos. Estes são os improvisadores de Lena.

O improvisador é um herói que domina todos os aspectos da vida de aventureiro — exceto o combate! Sem jamais empunhar uma arma ou recorrer a violência, encontra soluções inovadoras para qualquer obstáculo; improvisa equipamentos, máquinas e dispositivos variados no calor do momento; aproveita conhecimentos pouco comuns e engana adversários.

O improvisador é um mestre das soluções inusitadas. Com uma flecha do elfo, desativa uma armadilha; com um fio da barba do anão, percebe a brisa que indica uma passagem secreta; com um bolinho do hynne, distrai e confunde os monstros em seu encalço. Sua habilidade de resolver problemas com itens comuns é surpreendente.

Apesar de estar alinhado com a Deusa da Vida, o improvisador não é necessariamente um devoto. Ele não é impedido de lutar; simplesmente escolhe não fazê-lo, confiando que engenhosidade é mais eficaz que qualquer arma ou feitiço. Sabe ser possível derrotar inimigos sem ferir ou matar; sempre há outra maneira. Se é motivado por bondade, busca obsessiva por criatividade ou simples medo de armas, pouco importa.

Apesar de sua busca pelo caminho da não violência, o que mais define o improvisador de Lena é sua vasta gama de conhecimentos. Um misto de cientista, inventor, sabotador, místico, naturalista e outros, o improvisador está longe de ser um especialista — mas sabe o suficiente para ser útil. Ao contrário de aventureiros que carregam muitos itens, o improvisador de Lena vê Arton inteira como sua mochila de equipamentos! Tudo a seu redor tem algum uso: as pétalas daquela flor contêm um componente que simula essência de mana; os besouros desta região andam em círculos quando um relâmpago está para cair; aquele tecido, ao interagir com cera, é capaz de filtrar gases venenosos...

Vários deuses parecem abençoar o improvisador. Tanna-Toh aprecia seu conhecimento amplo, Thyatis aprova sua disposição em sempre dar uma segunda chance aos inimigos, Hyninn vê com bons olhos seus truques e artimanhas... Mas talvez, acima de todos, Nimb o proteja de alguma forma, porque tudo parece dar certo para ele! Mesmo lidando com variáveis imprevisíveis (como saber se em uma pétala específica haverá a quantidade certa da substância necessária? Como calcular exatamente o momento em que o raio vai cair?), ele sempre parece acertar. O próprio improvisador não sabe explicar isso: dá de ombros, sorri e diz que talvez aqueles que optem pela criatividade em vez da violência tenham mais sorte.

A simplicidade despojada também é uma marca dos improvisadores de Lena. Eles não formam uma ordem. O próprio nome "improvisador" é mais um apelido bem-humorado do que uma honraria. Costumam parecer plebeus, estivadores, artesãos ou até mesmo servos. Curiosamente, até onde se sabe apenas sociedades humanas dão origem a estes aventureiros pacíficos. Talvez isso seja reflexo da bênção de Valkaria: a criatividade de outras raças se manifesta de outras maneiras. Ou talvez, como os próprios improvisadores gostam de dizer, não haja nenhuma limitação. Qualquer um poderia fazer o que ele faz, não é nada especial.

Qualquer um sabe, por exemplo, que aquela runa mágica é mais fraca durante o inverno, então basta criar um "inverno" falso para desabilitá-la, certo? Bem, todo mundo sabe que aqueles minerais, quando expostos a sons agudos, soltam flocos que parecem neve. Agora podemos usar esse aspersório e aquele extrato de gelo eterno para esfriar o ambiente. Com um espelho e uma lona, é possível alterar o ângulo dos raios de sol e... Presto, a runa parou de funcionar!

Conhecimentos básicos. Curiosidade. Qualquer um saberia fazer isso.

Admissão

Ao se deparar com um improvisador de Lena experiente, um candidato provavelmente vai ouvir palavras de incentivo e otimismo. É claro que ele pode se tornar um improvisador! Basta não ter medo de meter o nariz onde não é chamado, ler alguns livros, fazer alguns experimentos...

Na verdade, adquirir essas capacidades de improviso não é tão fácil. Apenas humanos podem se tornar improvisadores de Lena. Membros de outras raças devem passar pelo menos seis meses em uma comunidade humana, imersos em qualquer cultura humana, para entender como essas criaturas apressadas e ambiciosas pensam. Caso o candidato, seja da raça que for, tenha crescido em uma cultura humana, já cumpriu esse requisito. Viu só? Qualquer um consegue!

Além disso, o candidato deve ser um artesão, pesquisador, engenheiro ou coisa parecida — de preferência, deve ser um pouco de tudo isso. Um improvisador precisa de pelo menos uma base sobre a qual trabalhar sua criatividade. Contudo, nenhum candidato, por mais motivado que seja, adota este caminho sem algum evento que o faça rejeitar o uso de armas. Talvez seja algo em sua infância — o candidato viu sua aldeia ser destruída por um senhor da guerra, ou brincou com o machado de sua mãe e feriu outra criança. Talvez seja algo recente — um de seus colegas aventureiros foi cravejado de flechas, ou morreu ao enfrentar um gigante com suas armas mais poderosas. Não precisa ser algo que tenha acontecido diretamente com ele, nem nada necessariamente trágico: talvez o candidato fique comovido com os relatos da Guerra Artoniana ou testemunhe um devoto de Lena resolvendo uma situação com diplomacia. Seja como for, não basta uma mera decisão para impulsionar alguém a se tornar um improvisador.

Exceto por esses requerimentos, não há um método tradicional para aprender as técnicas dos improvisadores de Lena. Cada um descobre sua vocação de forma única e, muitas vezes, surpreende-se ao encontrar outros com o mesmo ideal. Em comum, todos cultivam respeito pela vida, criatividade incessante e um desejo intenso de ir além da violência. Ferir qualquer ser não traz nenhuma realização. Afinal, como humanos, é nossa responsabilidade encontrar alternativas melhores, certo?

Depois do evento motivado, começa a verdadeira jornada. O improvisador deve vencer dois combates desafiadores sem ferir ninguém — e sem que seus companheiros usem de violência! Isso inclui ferimentos não letais. Para não impor suas próprias convicções a seu grupo, muitos candidatos passam por essa fase sozinhos. Exemplos de como vencer um combate sem causar ferimentos incluem prender um inimigo numa gaiola, enganá-lo para que se entregue, convencê-lo a desistir, fazê-lo desmaiar com um gás... A criatividade é importante aqui: não basta, por exemplo, usar uma magia que deixe o inimigo desacordado.

Depois disso, vem o teste final: o candidato deve resolver uma situação de vida ou morte que exija equipamentos... *sem* equipamentos! Por exemplo, deve desarmar uma armadilha com um graveto, fechar um portal dimensional com uma estalactite ou curar uma maldição com uma combinação de pólen e gorad. Mais uma vez, a criatividade é a chave. Nada que envolva a maneira de pensar "padrão" de qualquer aventureiro (ou seja, magias, força bruta, conhecimentos aprendidos previamente...) conta para esse teste.

Uma vez que o candidato tenha feito isso, vai perceber que realmente era muito fácil, bem como o improvisador experiente falou! Agora só precisa de um barbante e um símbolo sagrado de Tenebra para desestabilizar essa viga e causar um desabamento, que...

Marca da Distinção

Código do Improvisador

O improvisador aprende como usar materiais ao seu redor para improvisar soluções.

Você segue o Código da Paz (p. 116). Além disso, uma vez por cena, pode gastar uma ação de movimento para, a partir de itens do ambiente, improvisar uma ferramenta especial que ocupa 1 espaço. Até o fim da cena, você pode gastar essa ferramenta para receber +2 em um teste de perícia ou para reduzir em –1 PM o custo de uma de suas habilidades.

Poderes da Distinção

Gambiarra Mestra

Uma pena, dois botões e o resto do jantar de ontem serão o suficiente...

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para improvisar algum tipo de gambiarra para uma tarefa específica. Escolha uma perícia. Até o fim da cena, você pode usar sua gambiarra para substituir testes da perícia escolhida por testes de Ofício. *Pré-requisitos:* treinado em Investigação e Ofício.

Efeito Cenográfico

Um bom improvisador encontra formas de vencer sem violência.

Quando causa dano não letal a uma criatura viva, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe cenográfico. A vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD Int, +1 por poder da distinção que você possui). Se falhar, ela fica inconsciente (se for um capanga) ou atordoada por 1 rodada (apenas uma vez por cena) se for de outro tipo. *Pré-requisito:* Poder Improvisado.

Habilidade Improvisada

Intrometendo-se nos campos de outros aventureiros, o improvisador adquire uma versatilidade impressionante.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para improvisar uma forma de executar uma tarefa. Escolha uma habilidade de uma classe (exceto Magias) que não seja a sua. Até o fim da cena, ou até usar este poder novamente, você pode utilizar essa habilidade como um personagem de nível igual ao seu total de poderes da distinção. *Pré-requisito:* Poder Improvisado.

Magia Improvisada

Usando uma corda, uma luneta e um esquilo desatento, o improvisador cria um aparato mágico útil para a ocasião.

Você pode gastar uma ação completa para improvisar uma forma de simular um feito místico. Escolha uma magia de 1º círculo e faça um teste de Inteligência (CD 10, +2 para cada vez que usou este poder no mesmo dia). Se passar, até o fim da cena, você pode lançar a magia escolhida uma única vez, pagando seu custo normal (atributo-chave Inteligência). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua elevada capacidade de improvisação (veja "Magias Simuladas", em *Heróis de Arton*, Capítulo 1: Campeões de Arton). *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, Poder Improvisado.

Poder Improvisado

O improvisador é um indivíduo de muitos talentos, vários dos quais nem ele sabe que possui...

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para pensar em uma solução criativa para um problema a sua frente. Escolha um poder de classe ou geral (exceto poderes concedidos e da Tormenta) cujos pré-requisitos você cumpra. Para efeitos desse poder, considere que seu nível em qualquer classe é igual ao seu total de poderes da distinção. Até o fim da cena, ou até usar este poder novamente, você pode utilizar o poder escolhido. *Pré-requisito:* Gambiarra Mestra.

INQUISIDOR DE WYNNA

A Deusa da Magia é uma divindade generosa. Não nega seu dom mágico a ninguém que esteja disposto a buscá-lo. Na verdade, segundo alguns, Wynna é generosa *demais*. Cabe a campeões especiais proteger sua bondade e caridade, evitando abusos.

O inquisidor de Wynna é um paladino que toma para si um importante dever: assegurar que a magia não seja usada para fins malignos. Enquanto alguns servos dos deuses desejam limitar as artes arcanas, o inquisidor ama a magia, defende seu uso — desde que inocentes não sofram por causa disso. Assim, ele abraça a Deusa da Magia como divindade padroeira, recebendo novos poderes e buscando obedecer a seus dogmas.

Estes campeões divinos das artes arcanas são raros, sendo especialmente treinados em alguns templos de Wynna espalhados pelo continente. Embora todos vejam uns aos outros como irmãos de uma mesma causa e colaborem quando há alguma ameaça mágica muito perigosa, todos garantem que não existe uma "Inquisição de Wynna" organizada. Os inquisidores não se consideram uma única ordem, nem obedecem a um único líder. Segundo eles mesmos, não representam uma entidade monolítica, mas uma vocação, um chamado, uma maneira especial de servir à deusa.

Embora tudo isso seja verdade (afinal, os inquisidores são paladinos e portanto não mentem), os altos sacerdotes de seus templos se mantêm em comunicação e designam inquisidores para missões específicas. Se há relatos de fenômenos mágicos inexplicáveis em uma aldeia, os plebeus podem receber a visita de uma dupla de inquisidores, que alugam quartos na estalagem local, pedem ao líder da comunidade um espaço para trabalhar, então se põem a investigar o que está acontecendo — o que inclui entrevistar aldeões. Uma de suas principais ferramentas é a intimidação. Em geral, um dos inquisidores assume um papel compreensivo e amigável, enquanto o outro se mostra duro e ameaçador, tentando amolecer os "entrevistados". Alguns chamam isso de "interrogatório", mas não se conhece casos de violência ou brutalidade. Qualquer abuso por parte dos paladinos é punido com a perda de seus poderes...

Inquisidores de Wynna costumam formar tribunais quando existe alguma dúvida sobre o bom ou mau uso de magia arcana. Nesse caso, um inquisidor assume o papel de juiz. Se estiver sozinho, designa um acusador e um defensor entre os presentes. Se estiver acompanhado, sua dupla é o acusador, enquanto alguém da comunidade deve defender os réus. Esses tribunais não têm autoridade real e não podem efetivamente fazer nada, a não ser que os inquisidores estejam sendo atacados ou combatendo alguma ameaça óbvia. No entanto, usam de sua presença e postura para "sugerir" cursos de ação — como enviar uma criança com poderes mágicos descontrolados para a Academia Arcana, ou confiscar um artefato que esteja causando problemas.

Fora de missões oficiais, em grupos de aventureiros, inquisidores de Wynna respeitam muito colegas arcanistas, mas mantêm-se vigilantes para que eles continuem no caminho do bem. É comum que, quando há necessidade de um tribunal, o inquisidor peça para um arcanista de sua confiança atuar como juiz ou conselheiro, usando seu conhecimento para manter o caminho certo.

Certos arcanos enxergam os inquisidores de Wynna como brutamontes perigosos, que podem a qualquer momento decidir quando o dom está sendo "mal utilizado". Alguns afirmam que a própria Wynna não vê com bons olhos esses paladinos de mente estreita. Mais ainda, afirmam que inquisidores são abusivos, e conjuram apenas porque a Deusa não nega a magia a ninguém!

Contudo, tudo isso é falso. O verdadeiro inquisidor de Wynna não é intolerante ou truculento, muito pelo contrário. É um protetor sagrado dos estudantes arcanos, um defensor dos arcanistas. Ele combate apenas aqueles que, por seus próprios fins egoístas, estariam limitando o acesso à magia, tomando todo o poder para si mesmos. Enfim, o inquisidor protege o direito e liberdade de conjurar magia, assim como seus praticantes. Protege aqueles que a deusa ama.

No final das contas, ninguém que utiliza magia tem nada a temer dos inquisidores de Wynna. Desde que esteja em paz com a própria consciência.

Admissão

O caminho para se tornar um inquisidor de Wynna é longo e exigente. Antes de mais nada, o candidato precisa ser um paladino — apenas guerreiros sagrados podem tentar ingressar nas fileiras dos inquisidores. Também precisa conhecer o básico sobre magia arcana, ao menos sua teoria. A capacidade de lançar magias arcanas simples é considerada uma vantagem.

O candidato deve se apresentar em um dos templos dos inquisidores de Wynna — é difícil saber onde eles se localizam, já que estes campeões evitam a todo custo classificar a si mesmos como uma "Inquisição" única e formal. Sabe-se que existe um templo na Academia Arcana, embora hoje em dia haja controvérsias entre os inquisidores e os pesquisadores do Bureau Theuderulf. Também existe pelo menos um templo em Wynlla, o Reino da Magia, mas fica muito afastado da capital, em meio aos ermos imprevisíveis por seus efeitos mágicos. Não faltam aristocratas de Wynlla que desejam acabar com qualquer supervisão sobre "mau uso" de magia arcana. Outros templos existem em locais onde a deusa é amplamente cultuada.

Um candidato que demonstre os requisitos básicos provavelmente será aceito para o treinamento. Inquisidores de Wynna são raros — quase nunca haverá turmas de alunos. Em vez disso, um único instrutor designado para cada candidato. Uma vez que seja designado a um mestre, o candidato vai entender a verdadeira dificuldade de se tornar um inquisidor.

O candidato deve seguir o mestre por um período de tempo indefinido, decidido pelo próprio instrutor. Alguns exigem serem seguidos por anos! Caso o candidato desista no meio do percurso ou faça qualquer tipo de reclamação para o templo, o treinamento é interrompido e ele nunca mais pode tentar se tornar um inquisidor. Seu nome e seu rosto são espalhados pelos templos, garantindo que todas as portas estejam sempre fechadas. Segundo os inquisidores, Wynna concede sua dádiva a todos. Portanto, eles próprios devem ser rigorosos e inflexí-

veis, para que a deusa nunca precise ser. Felizmente, a maioria dos mestres inquisidores permite que um grupo de aventureiros também o acompanhe, caso o período de treinamento seja longo.

Durante o treinamento, o instrutor impõe ao candidato incontáveis desafios e dilemas, às vezes sob condições arbitrárias. Frente a um elemental furioso, o mestre pode exigir que o candidato o enfrente sem se defender do elemento que o forma. Frente a um pergaminho desconhecido, pode mandar que o candidato o leia, para descobrir se é amaldiçoado. Frente a uma armadilha arcana, pode enviar o candidato para dispará-la de propósito! Os companheiros do candidato também estão sujeitos a essas limitações — caso um deles ajude o candidato de alguma forma, a tarefa é considerada uma falha.

Cada um desses desafios incompreensíveis deve ensinar uma lição ao candidato. No entanto, o mestre nunca diz qual lição seria essa! Cabe ao candidato, após cada lição, explicar ao mestre o que aprendeu.

Quando o mestre considera que o treinamento chegou ao fim, o candidato deve identificar um local onde haja um problema arcano e presidir um tribunal, atuando como juiz. O mestre observa-o, verificando se o candidato tem a sabedoria e o conhecimento esperados de um inquisidor. Depois que o candidato dá a sentença, o mestre dá a sua própria. Se ambas coincidirem, o candidato é levado de volta ao templo, onde é iniciado como um verdadeiro inquisidor de Wynna.

Marca da Distinção

Padroeira Adotiva

Wynna não é sua deusa, mas acha-o muito simpático.

Você recebe o poder Centelha Mágica, mas continua sendo um paladino e devoto de sua divindade original. Além disso, quando escolhe o poder Orar, você pode aprender também magias arcanas de 1º círculo como se fossem divinas.

Poderes da Distinção

Golpe Purificador

O poder divino do inquisidor pode encerrar o mau uso da magia.

Quando usa Golpe Divino, você pode gastar 2 PM para transformá-lo em um golpe purificador. Se acertar o ataque, além do dano, você causa um efeito semelhante à magia *Dissipar Magia* sobre o alvo, usando o resultado do teste de ataque no lugar do teste de Misticismo. *Pré-requisitos:* Abençoado, Golpe Divino.

Magia Sagrada

O inquisidor de Wynna é capaz de emprestar poder destruidor a suas magias.

Quando lança uma magia que causa dano, você pode gastar 2 PM para receber +2 na CD e +1d8 na rolagem de dano da magia. Para cada outro poder da distinção que possuir, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8. *Pré-requisitos:* Golpe Purificador, Orar.

Pira da Inquisição

O inquisidor pode punir o mau uso da magia com a chama essencial de Wynna.

Enquanto sua Aura Sagrada estiver ativa, no início de seus turnos, você gera um efeito semelhante a *Dissipar Magia* (usando Vontade no lugar de Misticismo) em criaturas e objetos a sua escolha na área. Para cada círculo de magia dissipada dessa forma, seu conjurador sofre 1d8+1 pontos de dano de essência. *Pré-requisitos:* Aura Sagrada, Golpe Purificador.

Refletir Magia

Os inquisidores se esforçam para aproveitar ao máximo o dom de Wynna, redirecionando energia arcana mal utilizada de volta para quem a emitiu.

Quando passa em um teste de resistência contra uma habilidade mágica, você pode gastar 6 PM para refletir esse efeito de volta à sua fonte. Você não sofre nenhum efeito da habilidade (outros alvos são afetados normalmente) e a fonte é afetada por ela como se fosse um dos alvos originais (a fonte ainda tem direito a quaisquer testes de resistência contra a habilidade). *Pré-requisitos:* outros dois poderes da distinção.

Veredito Inquisitorial

Os inquisidores de Wynna podem remover as bênçãos da Deusa daqueles que as empregam para o mal.

Quando usa Golpe Purificador, você pode gastar +6 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, você atrapalha o fluxo de mana do alvo: até o fim da cena, a próxima vez que ele for executar uma ação com um custo em PM, deve fazer um teste de Vontade oposto ao resultado do seu teste de ataque. Se falhar, a ação não tem efeito (mas os PM são gastos mesmo assim). *Pré-requisitos:* quatro outros poderes da distinção.

MESTRE DE ARMEARIA

Doherimm, o Reino dos Anões, é uma nação oculta no subterrâneo. Seus habitantes vivem segundo tradições antigas e imutáveis. O estereótipo do "anão rabugento" é conhecido em toda Arton — anões gostam de ordem e previsibilidade, dedicam-se à mineração e à forja, reclamam quando algo é diferente do padrão e são quase todos devotos de Khalmyr.

Isso é o que os povos da superfície pensam.

Na realidade, Doherimm é uma terra vibrante, com uma história rica, que acabou de passar por um de seus mais importantes marcos históricos. Boa parte das tradições foi descartada quando as grandes guildas tomaram o poder, depondo o antigo rei. Os anões construíram a primeira grã-locomotiva, capaz de ligar pontos distantes do reino sem uso de magia. Em sua eterna guerra contra os finntroll, usam estratagemas inovadores e táticas inesperadas. O culto a Tenebra, chamada por eles de Ayrelynn, é cada vez mais forte no subterrâneo: a Deusa das Trevas é considerada tão importante quanto o Deus da Justiça na teologia anã.

Em todas essas inovações e transformações, em todos esses desvios do pensamento tradicional há um elemento em comum: a pólvora. Foi a pólvora que proporcionou uma das grandes vitórias contra os finntroll. Quando um armeiro anão transformou a espada de Khalmyr em uma lâmina-pistola, o culto a Tenebra se expandiu e as tradições foram questionadas. O uso de armas de fogo foi um fator decisivo durante a Revolta das Guildas e ajudou a selar a derrota das facções tradicionalistas. Assim, faz sentido que os anões sejam alguns dos maiores inovadores na criação e forja de novas armas de fogo. Na superfície, essas avançadas ferramentas de morte são encontradas nas armearias anãs.

Os anões não foram os primeiros a dominar a pólvora. Na verdade, Doherimm seguiu o exemplo dos reinos da superfície durante muito tempo, usando a proibição da pólvora no Reinado para justificar o tabu de seu uso no subterrâneo. Mas esse povo foi capaz de aprimorar as técnicas dos armeiros do sobremundo a níveis espantosos, criando verdadeiras obras de arte. Foi um armeiro anão que forjou o primeiro "canhão portátil", também conhecido como "bazuca" — apenas um exemplo dessa engenhosidade assustadora.

O mestre de armearia é um armeiro que, pertencendo ou não à raça dos anões, domina as técnicas anãs de criação e aprimoramento de armas de fogo. É um artista da forja e da pólvora, alguém que se dedica a seu ofício quase como uma religião. Possui sua própria armearia, uma oficina e loja onde trabalha incansavelmente em seus inventos explosivos, mas sai a campo para testar cada uma de suas armas. Um misto de combatente, artesão, cientista e mercador, o mestre de armearia transforma cada etapa do processo de fabricação, da escolha de matérias-primas à venda do produto final, em um ato de devoção à arte.

Armearias são ilegais no Reinado e no Império de Tauron, pois suas mercadorias são proibidas. Assim, todo mestre de armearia é um fora da lei ou, no mínimo, alguém que desafia tabus. É impossível ser um mestre de armearia sem cultivar um desprezo saudável por dogmas inquestionáveis ou autoridades monolíticas. Nisso, mestres de armearias se parecem com o povo de Smokestone — de fato, existem várias armearias no Covil dos Pistoleiros. Nas terras onde a pólvora é ilegal, esses tipos criam fachadas para seus negócios, atraindo clientes através de boatos e redes de contatos no submundo. O clero de Tenebra ajuda a espalhar esse conhecimento. Embora a pólvora não seja domínio da Deusa das Trevas, em Doherimm ambas estão ligadas e são símbolos de rebeldia.

Mestres de armearias podem valorizar mais o lado comercial de seu ofício, fornecendo suas armas para quem puder pagar mais, ou sua faceta guerreira, viajando com grupos de aventureiros para colocar suas criações em uso. Alguns desprezam tanto ouro quanto aventura, dedicando-se unicamente à criação e aperfeiçoamento das armas, recusando-se a vendê-las para quem "não merece". De qualquer forma, cada peça construída por um mestre de armearia é única e exige treinamento especial de todos além do próprio mestre. Esses artistas nunca poderiam equipar um exército inteiro... Mas podem conceder a um único indivíduo o poder destrutivo de um exército.

ADMISSÃO

Armearias são negócios como quaisquer outros e seguem as práticas das guildas — especialmente a Guilda dos Armeiros de Doherimm. Assim, para se tornar um mestre de armearia é preciso se empregar numa armearia, sendo primeiro um aprendiz, depois um companheiro e por fim um mestre. O primeiro passo para qualquer candidato é achar um mestre de armearia e ser aceito como seu aprendiz. Em Doherimm isso é relativamente fácil, exigindo apenas achar uma filial da Guilda dos Armeiros. Na superfície, pode envolver contatos criminosos ou favores para tipos suspeitos.

Não é obrigatório ser um anão para se tornar um mestre de armearia. Contudo, a maior parte destes especialistas pertence à raça anã. Candidatos de outras raças devem provar seu valor antes de ter permissão de fazer seu primeiro teste. O significado disso varia de mestre para mestre. Alguns desejam ter certeza de que o candidato possui a disciplina e resiliência dos anões. Outros, ao contrário, valorizam mais o espírito de rebeldia do candidato — podem, por exemplo, impor regras injustas e arbitrárias, contrárias ao avanço de sua arte, e aceitar apenas candidatos que as questionem.

Antes de ser aceito como aprendiz, o candidato deve fazer um teste simples: forjar uma arma de fogo, provando que conhece as técnicas básicas. Não adianta apresentar ao mestre uma arma já pronta, ele precisa acompanhar o processo. Tendo feito isso, o candidato é um aprendiz de armearia.

Inovações

Inovações são técnicas experimentais, desenvolvidas de forma independente por mestres de armearia em todo mundo. Cada inovação é única; seu funcionamento e uso são conhecidos apenas por seu criador. Nas mãos de qualquer outra pessoa, a inovação simplesmente não funciona. Mestres de armearia generosos podem aplicar essas modificações às armas de seus aliados, mas elas sempre dependerão de seus cuidados e manutenção (em termos de regras, inovações não têm valor comercial).

Inovações funcionam de forma semelhante à melhorias; uma arma pode ter até quatro inovações, e a CD e o preço para aplicá-las seguem a **Tabela 3-7** (*Tormenta20*, p. 164). Inovações só podem ser aplicadas a armas de fogo e armas híbridas (nesse caso, afetam apenas ataques em modo arma de fogo) e às suas munições.

- ***Câmara de Bala (Arma).*** Esta inovação pode ser aplicada a qualquer arma. A arma recebe uma câmara e um mecanismo especial, que armazena uma bala. Quando faz um ataque corpo a corpo com a arma, você pode acionar esse mecanismo para disparar a bala; se acertar o ataque, causa +2d6 pontos de dano. Uma arma com esta inovação conta como uma arma de fogo para seus poderes de mestre de armearia. Recarregar a câmara é uma ação padrão.
- ***Cano Duplo (Arma).*** A arma possui dois canos, cada um com seu carregador. Cada cano pode ser disparado e recarregado individualmente. Além disso, você pode disparar ambos os canos como se tivesse o poder Disparo Rápido. Caso tenha esse poder, em vez disso você não sofre a penalidade em testes de ataque ao usá-lo com a arma.
- ***Cano Serrado (Arma).*** O cano da arma é mais curto, o que diminui sua precisão mas torna mais fácil manuseá-la em corpo a corpo. Quando faz um ataque à distância com a arma contra um oponente adjacente, você causa um dado de dano extra do mesmo tipo. Entretanto, você sofre –2 em testes de ataque contra alvos que não estejam adjacentes.

O mestre lhe passa materiais de leitura e exercícios que podem ser feitos na armearia ou durante viagens. De qualquer forma, o aprendiz precisa absorver esse conhecimento e voltar depois de no mínimo seis meses, para o segundo teste. Agora ele deve forjar uma arma de fogo com melhorias, sob as vistas do mestre. Sendo bem-sucedido, ele agora é um companheiro de armearia.

O mestre lhe passa mais materiais de leitura, mais exercícios. O período de aprendizado dura mais seis meses, no mínimo. Após esse tempo, o companheiro deve se apresentar mais uma vez. O terceiro teste é forjar uma arma de fogo totalmente nova. Se o mestre julgar que seu pupilo fez um trabalho bom o bastante, ele agora também é um mestre de armearia.

Ou quase. O último passo envolve montar sua própria armearia, que pode ser um negócio itinerante. Pois não basta saber forjar as armas: é preciso dominar todo o processo de fabricação, uso e venda. Tendo aberto sua armearia, o candidato agora é um verdadeiro mestre, pronto para treinar seus próprios discípulos.

Marca da Distinção

Domínio da Pólvora

Insatisfeito com o que já existe, o mestre de armearia imagina novas maneiras de destruir.

Você recebe +2 em testes de perícia (exceto de ataque) relacionados a armas de fogo e suas munições, incluindo testes para esconder, fabricar, identificar e negociar.

Poderes da Distinção

Prata da Casa

O primeiro trabalho do mestre de armearia é se livrar das velharias e criar suas próprias armas.

Você pode fabricar armas de fogo não mágicas em uma semana, em vez de um mês, e recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com armas de fogo que tenha fabricado. A cada dois outros poderes da distinção, esses bônus aumentam em +1. *Pré-requisito:* Balística.

Arma de Estimação

Um mestre de armearia trata suas armas como bichos de estimação — ou filhos!

Escolha uma arma de fogo que tenha fabricado para receber uma habilidade de classe de 1º nível

de uma classe que não seja a sua. Você só pode escolher uma habilidade que seja ativada ao se fazer um ataque ou usar a ação agredir (como Ataque Especial) ou que afete testes de ataque e/ou rolagens de dano e possa ser usada com a arma escolhida (como Duelo ou Marca da Presa). Você pode escolher a habilidade Magias, mas aprende uma única magia (que possa ser usada na arma ou com ela), com as mesmas limitações descritas, e não soma o atributo-chave da habilidade em seu total de PM. Você pode usar a habilidade como se tivesse 1 nível naquela classe, mas apenas com a arma escolhida. *Pré-requisitos:* Profissional Completo, ter feito três acertos críticos no mesmo combate com a arma escolhida.

Improvisar o Progresso

Um mestre de armearia aprende a fazer modificações rápidas para qualquer situação.

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para aplicar uma melhoria (exceto material especial) em uma arma de fogo que esteja empunhando. Você não precisa pagar o custo nem fazer o teste de Ofício (armeiro), mas a melhoria só dura até o fim da cena. Você também pode gastar +2 PM para aplicar também uma inovação. A melhoria e a inovação não contam nos limites da arma. *Pré-requisitos:* Inovação Tecnológica, ter construído pelo menos três armas com melhorias exclusivas.

Inovação Tecnológica

Insatisfeito com suas próprias armas e as de seus companheiros, o mestre de armearia desenvolve formas de aprimorá-las.

Você adiciona uma inovação a uma arma de fogo que possua e passa a poder fabricar armas de fogo superiores com inovações (veja o quadro). *Pré-requisito:* Prata da Casa.

Profissional Completo

O mestre de armearia não depende de treinamento para lutar, valendo-se de seu conhecimento e olhar de artesão.

Quando ataca com uma arma de fogo que tenha fabricado, você pode substituir testes de Pontaria por testes de Ofício (armeiro), e pode usar Maestria em Perícia nos ataques com ela. *Pré-requisitos:* Prata da Casa, Maestria em Perícia (Ofício [armeiro]).

- ***Empunhadura de Segurança (Arma).*** A arma possui um mecanismo na empunhadura que torna mais difícil removê-la de sua mão. Você recebe +5 nos testes para resistir às manobras desarmar e quebrar contra a arma (cumulativo com outros bônus da arma).
- ***Explosiva (Munição).*** A munição é detonada com o impacto. Se você acertar um ataque, todas as criaturas adjacentes ao alvo sofrem o dano do ataque (Reflexos CD Int reduz à metade). *Pré-requisito:* Pólvora de Smokestone.
- ***Fragmentável (Munição).*** Esta bala se estilhaça ao atingir o alvo, potencialmente causando ferimentos terríveis. Sempre que rolar o resultado máximo em um dado de dano da arma, role um dado extra.
- ***Mira Calibrável (Arma).*** A arma possui um sistema de mira regulável que permite maior precisão. Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com a arma até o fim do turno. *Pré-requisito:* Mira Telescópica.
- ***Pólvora de Smokestone (Munição).*** Uma arma de fogo usando esta munição causa +1 ponto de dano por dado (exceto dados extras).
- ***Tambor (Arma).*** A arma possui um tambor giratório que armazena 4 munições. Recarregar uma arma com tambor é uma ação completa. *Pré-requisito:* outra inovação qualquer.
- ***Tanque Flamejante (Arma).*** A arma tem um compartimento com uma mistura de pedra-de-fumaça e fogo alquímico. Isso muda o tipo de dano para fogo e, quando a arma é disparada, espalha a munição em uma linha de 6m. Para atacar, faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura na área. Recarregar a arma exige uma ação completa, 1 bala e 1 fogo alquímico.

NUMEROMANTE

Para certos conjuradores especializados, a Criação não é um mistério insondável — é um código elegante, composto por números e equações. Onde outros veem caos, eles desvelam padrões; onde enxergam acaso, eles encontram ordem oculta. Excêntrico, curioso e genial, o numeromante é um conjurador que transforma raciocínio matemático em poder arcano, utilizando números como chave para manipular as forças que regem a realidade.

Todos os numeromantes descendem, de uma forma ou de outra, dos sábios matemáticos sar-allan. Esse povo do Deserto da Perdição temente a Azgher acredita (ou sabe) que a matemática é a linguagem da Criação, a base fundamental da qual tudo deriva. Segundo vários deles, Azgher veria Arton não na forma de coisas materiais, mas como aplicações de números e lógica. Essa, acreditam eles, é a verdadeira visão total do Deus-Sol, a verdade definitiva. Uma demonstração do poder dos matemáticos sar-allan está na forma como preveem o surgimento de portais no deserto, evitando-os ou até utilizando-os para seus próprios fins. Ninguém mais, até onde se sabe, é capaz de tal façanha.

A matemática transcendental dos sar-allan se espalhou pelo continente, através de viajantes que tinham contato com seus sábios e dos próprios matemáticos que desciam aos outros reinos para estudar e ensinar. Aos poucos, uma parte desse conhecimento se solidificou como uma disciplina única, unindo-se à magia arcana. Tanto sar-allan quanto sábios do Reinado passaram a chamá-la de numeromancia.

Hoje em dia, a numeromancia está desatrelada da devoção a Azgher, mas vários de seus princípios continuam iguais. Para o numeromante, números são a linguagem primordial que descreve a existência. Ele acredita que cada feitiço, cada movimento, cada batida do coração é governada por fórmulas e constantes universais. Vários termos específicos da numeromancia derivam do idioma sar-allan, ou são batizados em homenagem a figuras históricas desse povo. Por exemplo, a "constante de Ferez", usada para calcular o surgimento e comportamento de portais dimensionais, recebe o nome do notório Ferez Alkmur, o Falcão Dourado, um ladrão e espadachim que usou um portal "imprevisível" para tomar a Cidade no Deserto.

Diz-se que a numeromancia altera a mente de seus praticantes — e os numeromantes não fazem nada para desmentir isso. Sua aparência muitas vezes reflete sua mentalidade única: eles usam trajes adornados com padrões geométricos complexos, ostentam amuletos com símbolos numéricos gravados. Frequentemente carregam consigo pergaminhos repletos de cálculos intricados, além de instrumentos como ábacos encantados, astrolábios mágicos ou cristais que brilham em resposta a equações solucionadas.

Sendo tão, digamos, "marcantes", não é de se admirar que todos os numeromantes se considerem colegas. Muitas vezes são rivais ferrenhos, principalmente se houver histórico de competição entre as escolas onde estudaram, mas não perdem a chance de trocar conhecimentos (ou farpas) quando se encontram. Todo numeromante se considera eternamente um aluno e professor. Costumam se reunir em conferências, nas quais explicam sua atual pesquisa e ouvem palestras igualmente incompreensíveis de outros intelectuais.

Vistas na prática, as habilidades do numeromante são fascinantes e enigmáticas. Ele pode prever o futuro analisando probabilidades, revelando quando e onde eventos importantes vão ocorrer. Deduz com precisão implacável as fraquezas dos inimigos, desferindo ataques certeiros que parecem sobrenaturalmente precisos. Suas magias, por sua vez, são potenciadas por cálculos complexos, permitindo manipular antigas fórmulas com uma eficiência que outros arcanistas só podem invejar. Mas tudo isso, para a maioria deles, constitui um mal necessário, uma interrupção do que é verdadeiramente emocionante: a pesquisa acadêmica.

Alguns numeromantes dedicam suas vidas a decifrar a "Equação Final" — uma fórmula que, acreditam, seria capaz de desvendar os segredos da Criação e até conceder o poder de reescrevê-la. Alguns suspeitam que o Nada e o Vazio *sejam* a Equação Final,

aguardando quem a solucione. Outros acham que são duas constantes da Equação, a chave para resolvê-la.

Embora brilhante, o numeromante muitas vezes parece esquisito, falando em metáforas numéricas ou debatendo consigo mesmo sobre os méritos de um problema. Essa genialidade incomum pode torná-lo difícil de entender, mas aqueles que conseguem acompanhá-lo logo percebem o valor inestimável de seu intelecto afiado e de sua capacidade de enxergar além das aparências.

O numeromante não é apenas um arcanista — é um visionário. A Criação é uma obra-prima matemática e ele só deseja compreendê-la.

Admissão

Poucos, *muito* poucos, têm o que é necessário para ser um numeromante. Mesmo que se interesse por este caminho, a maioria dos candidatos acaba escolhendo uma profissão mais singela, como professor da Academia Arcana, especialista em outros Planos ou mago da corte de algum reino. A numeromancia é para quem está disposto a pensar muito, de forma contraintuitiva, o tempo todo, recebendo pouco reconhecimento por isso.

Um candidato deve procurar uma das raras escolas que ensinam a numeromancia. Existe um instituto dentro da Academia Arcana e pelo menos um templo de Tanna-Toh que praticam a numeromancia. Contudo, alguns numeromantes dizem que a verdadeira instrução nessa disciplina só pode ser alcançada com os matemáticos sar-allan, na Cidade no Deserto. Segundo eles, a versão ensinada em outros reinos é diluída, fraca, simplificada para apedeutas que se contentam com aproximações e arredondamentos.

Seja como for, antes de sequer começar o treinamento, o candidato deve conseguir um orientador — alguém que o guie na numeromancia, ajudando-o a montar seu próprio currículo e elaborar a tese que ele deve apresentar no fim do aprendizado. Nenhum orientador, não importa quão reles seja a instituição de ensino, jamais aceitará um candidato que não seja capaz de lançar magias arcanas e demonstre conhecimento avançado de matemática. Alguns orientadores têm seus próprios motivos escusos: podem apenas aceitar nobres ou descendentes de famílias arcanistas, por exemplo.

Uma vez que encontre um orientador, o candidato embarca num calvário de aulas e pesquisa. Embora não precise ficar o tempo todo na instituição de ensino, deve comparecer a pelo menos algumas aulas por mês. No fim de cada disciplina, deve fazer provas e trabalhos de conclusão — quanto menos aulas assistir, mais difícil será concluir cada disciplina. Isso pode demorar anos, embora certos candidatos se esforcem para concluir o curso em poucos meses.

Uma vez que as disciplinas sejam concluídas, o candidato precisa elaborar sua tese: um trabalho original sobre numeromancia, abordando alguma questão ou detalhe que não tenha sido esgotado. Durante essa fase, quando o orientador seria mais útil, ele costuma desaparecer. Ninguém sabe se isso é uma maldição ou mais um teste, mas em geral o candidato se vê sozinho... O orientador volta no último instante, para participar da banca que irá julgar a tese.

O candidato deve, no mínimo, ser capaz de explicar com suas próprias palavras o assunto da tese. Então deve demonstrar a seus avaliadores os cálculos e provas. Se a tese for considerada boa o suficiente, ele se torna um numeromante. A essa altura, provavelmente é excêntrico e brilhante demais para qualquer outra especialização arcana...

MARCA DA DISTINÇÃO

MATEMÁGICA PARA INICIANTES

Um numeromante enxerga a magia escondida nos números.

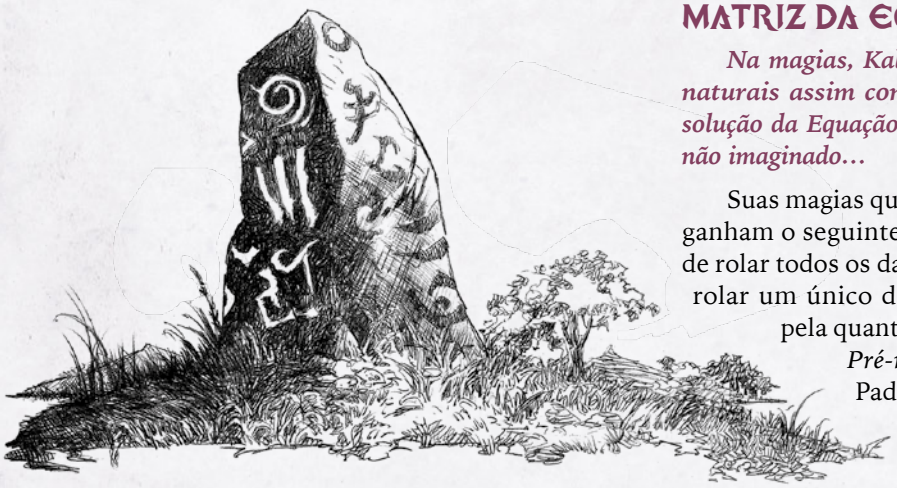
Sempre que você lançar uma magia com um custo em PM igual a um quadrado perfeito (1, 4, 9, 16, 25, 36 etc.), o custo de sua próxima magia lançada até o fim da cena diminui em –1 PM.

PODERES DA DISTINÇÃO

APLICAR CONSTANTE M

A Criação foi feita a partir da matemática, que também rege toda magia.

No início de cada cena, role 1d4 e anote o resultado. Esse número passa a ser sua Constante M. Suas magias com um teste de resistência ganham o seguinte aprimoramento. *+2PM:* criaturas que falhem no teste de resistência sofrem uma penalidade na Defesa e em testes de resistência igual a sua Constante M. *Pré-requisitos:* treinado em Conhecimento e Misticismo, capacidade de lançar magias arcanas de 2º círculo.



CORREÇÃO DO DESVIO PADRÃO

Na correção da dispersão natural está a força da concentração mágica.

Suas magias com efeitos baseados em dados recebem o seguinte aprimoramento. *+3PM:* para cada dado do efeito que rolar menos da metade de seu valor máximo, você pode considerar o resultado como a metade de seu valor máximo (por exemplo, um d6 que role 2 é considerado 3). *Pré-requisito:* Magicometria.

FUNÇÃO METAMÁGICA DE M

A interseção da derivada de uma magia com sua constante é uma fonte infindável de poder.

Você passa a rolar 1d6 para determinar sua Constante M (em vez de 1d4). Além disso, uma vez por rodada, se um ou mais dados forem rolados para definir o efeito de uma habilidade mágica usada em alcance médio e o resultado de um desses dados for sua Constante M, você pode lançar uma magia como ação livre (mas ainda limitado a uma magia como ação livre na rodada) até o fim de seu próximo turno. *Pré-requisito:* Magicometria.

MAGICOMETRIA

Os números são o código com o qual o Nada e o Vazio fizeram a Criação.

Quando uma habilidade mágica com efeito baseado em dados é usada em alcance médio, você pode fazer um teste de Misticismo (CD 15 + o custo em PM da habilidade). Se passar, você pode rolar novamente uma quantidade de dados do efeito igual a sua Constante M. *Pré-requisito:* Aplicar Constante M.

MATRIZ DA EQUAÇÃO FINAL

Na magias, Kallyadranoch está para os números naturais assim como Wynna está para os reais. A solução da Equação Final... está num conjunto ainda não imaginado...

Suas magias que causam dano baseado em dados ganham o seguinte aprimoramento. *+2PM:* em vez de rolar todos os dados de dano da magia, você pode rolar um único dado e multiplicar seu resultado pela quantidade de dados original do efeito. *Pré-requisitos:* Correção do Desvio Padrão, dois poderes de magia.

PACIFICADOR

Bondade verdadeira requer respeito pela vida. Não apenas a vida de aliados, companheiros ou vítimas, mas também a vida do oponente. Mata-se apenas quando não existe outra escolha. Em alguns casos, especialmente entre servos de deuses pacifistas, matar nunca é uma opção — é preferível perder a vida a tirá-la de outros. Aquele ansioso por matar, ainda que coberto de justificativas, não é realmente bom.

Outros, nem tão bondosos assim, evitam matar por razões variadas. Podem ser caça-prêmios que pretendem capturar seus alvos com vida, em nome de uma recompensa maior. Ou lutadores orgulhosos de sua técnica, que vencem deixando o oponente vivo apenas para demonstrar habilidade superior. Ou aqueles presos a promessas e juramentos feitos a entes muitos queridos. Até mesmo alguns criminosos e vilões optam por não liquidar suas vítimas, pelo prazer perverso de vê-las humilhadas, ou para evitar punição mais severa caso sejam apanhados pelas autoridades. Ainda que alguns duvidem, existem muitos motivos não necessariamente bondosos para derrotar sem matar.

Também existe uma razão mais simples para não matar, ainda que não ocorra a muitos aventureiros. Matar alguém é talvez o ato mais extremo, mais drástico, mais pesado que pode existir em toda a Criação. A imensa maioria das pessoas nem mesmo pensa em matar! Podem ter desavenças, até inimizades; podem discutir, até mesmo lutar... Mas nunca consideram tirar uma vida, apenas porque fazer isso parece absurdo. Para quase todas as pessoas em Arton, matar alguém é erodir sua própria alma, carregar consigo um fardo perene. Poucos fazem isso por opção.

Assim, embora seja uma especialização específica, um tipo de aventureiro que se dedica a uma filosofia de preservação da vida, o pacificador é um herói que o povo comum consegue compreender.

O caminho do pacificador é seguido por aqueles que lutam, mas não matam. Matar é apenas a forma mais simples, vulgar e estúpida de derrotar um oponente. O lutador habilidoso pode recorrer a um sem-número de técnicas e recursos para subjugar o inimigo sem derramar uma gota de sangue.

Esta não é uma ordem ou um estilo de luta; não é uma honraria ou um conjunto de técnicas. O caminho do pacificador é uma filosofia de vida. Segundo este modo de pensar, respeitar a vida deve ser uma escolha ativa, feita a cada hora de cada dia. O pacificador deve necessariamente ser um combatente — deve ter a capacidade de matar, mas optar por não fazê-lo. Um mero aldeão preocupado em alimentar sua família, um mago perdido em seus alfarrábios ou uma alquimista trancada em seu laboratório não podem ser pacificadores, pois não poderiam matar se quisessem. Este herói treina para matar e impõe a si mesmo o dever de nunca fazê-lo, acreditando que não se pode preservar aquilo que nunca esteve em risco.

Esta filosofia surge principalmente entre devotos de Thyatis, Khalmyr e outros deuses bondosos. No caso do Deus das Segundas Chances, deriva de sua obrigação de nunca matar criaturas inteligentes. Outras divindades marciais dão origem a pacificadores quando seus dogmas são extrapolados — com o tempo, certos devotos percebem que não existe justiça quando um dos lados está vivo e o outro, morto. Isso sempre gera um desequilíbrio fundamental.

Pacificadores também surgem entre devotos de Lena. Normalmente fiéis dessa divindade não combatem. Contudo, nada impede que treinem sem ferir oponentes, usando bonecos e outras ferramentas. Assim, acreditam eles, podem pôr à prova sua devoção, mostrando às divindades que suas convicções permanecem mesmo quando há a chance de traí-las.

Mas não apenas devotos seguem o caminho do pacificador. Em Salistick, muitas vezes o estudo da medicina leva a uma profunda admiração pela máquina perfeita que é o corpo mortal. Pugilistas também podem chegar a esta filosofia ao encarar a luta como um embate desprovido de ódio — apenas uma competição, depois da qual os adversários devem se cumprimentar.

Não importa sua origem ou histórico, o pacificador é alguém que vive por um código. Muitas vezes introspectivo, sério, perplexo com a violência que existe a seu redor, é um herói contemplativo e focado. Alguém que pode ser letal — mas nunca é. Alguém para quem matar é a maior das derrotas.

Admissão

A jornada para se tornar um pacificador é feita de autoconhecimento. Ninguém ensina outra pessoa a ser um pacificador, nem mesmo em mosteiros de Lena, Marah ou Thyatis. Na verdade, em muitos lugares um candidato com essa ambição será alvo de chacotas, desconfiança ou desprezo. Em um quartel, será visto como um tolo ingênuo. Em um hospital, como um sanguinário que deseja apaziguar sua consciência. Apenas o próprio candidato pode entender seus motivos.

Código da Paz

Você não acredita na morte como solução de conflitos. Por isso, não aceita matar, nem empregar violência verdadeira (em termos de jogo, causar dano letal). Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

Tudo começa com uma decisão. O candidato deve anunciar a seus companheiros, ou a alguém de sua confiança, que está embarcando nessa jornada. As outras pessoas não precisam entender seus motivos, apenas saber que ele está tentando — para que também saibam se ele fraquejar ou fracassar.

A partir desse momento, o candidato tem um compromisso consigo mesmo. Deve passar pelo menos algumas horas a cada dia treinando seu corpo e sua mente para o combate. Não basta simplesmente combater, ler tomos teóricos ou praticar golpes enquanto viaja: todos os dias, ele deve se dedicar unicamente à prática. Não há um período determinado para esse treinamento intensivo; ele dura até que o candidato se torne um pacificador. Se o treinamento falhar um dia sequer, pelo motivo que for, o candidato deve recomeçar todo o processo (incluindo a próxima parte) do zero.

Durante o período de treinamento, o candidato deve participar de dez combates sob certas condições: deve estar na linha de frente, golpeando os inimigos e sofrendo golpes, sem nunca recuar. Não deve acabar o combate desacordado, caído, preso ou fora de ação por outro motivo. Deve ter a opção de matar um inimigo (ou seja, desferir o golpe final) e não fazê-lo, poupando sua vida. Por fim, ninguém, aliado ou inimigo, deve morrer nesses combates. Se o candidato fracassar em um desses combates (por exemplo, ficando desacordado), não há consequências negativas; ele apenas não conta o combate para o total de dez. Se, no entanto, ele deixar de treinar por um dia enquanto está travando esses combates, seu número total volta a zero.

Quando cumpre esse requisito, o candidato deve se retirar para uma meditação profunda. No entanto, não é uma meditação serena e plácida: o candidato deve meditar sobre tudo que aprendeu enquanto treina arduamente, durante pelo menos doze horas. Se falhar, pode tentar no dia seguinte, mas ainda deve treinar em separado, ou tudo voltará à estaca zero. No fim desse período, caso seu corpo tenha aguentado o esforço e sua mente tenha absorvido os ensinamentos, ele se torna um pacificador. Não é um caminho glorioso... mas, para ele, é o único possível.

Marca da Distinção

Armas da Paz

Qualquer um pode matar. Podemos ser melhores que isso.

Você adota o Código da Paz (veja o quadro) e se torna proficiente com qualquer arma que não cause dano ou que tenha a habilidade inata de causar dano não letal. Além disso, recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com ataques que causam dano não letal.

Poderes da Distinção

Combate Pacífico

O pacificador acredita que existem várias maneiras de se derrotar alguém sem matar.

Quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de manobra. Se o resultado do seu teste for maior que o do atacante, você evita o ataque. Além disso, quando uma criatura atacá-lo e errar, você pode gastar 1 PM para fazer uma manobra contra essa criatura (desde que ela esteja em seu alcance). Você pode usar cada um desses efeitos uma vez por rodada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Dor sem Morte

Você domina técnicas complexas e elaboradas para não matar.

Quando faz um ataque que causa dano não letal, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente sofre uma condição a sua escolha entre fraco, frustrado ou lento (Fortitude CD For ou Des evita). Para cada poder da distinção que você possui, a CD para resistir a este efeito aumenta em +1. *Pré-requisito:* Combate Pacífico.

Golpe Paralisante

O melhor jeito de não matar em uma batalha é evitar que ela aconteça.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para interromper o fluxo de energia corporal de uma criatura adjacente. A vítima fica paralisada (Fortitude CD For ou Des reduz para lenta). A cada rodada, a criatura pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Fortitude. Se passar, liberta-se do efeito. Para cada poder da distinção que você possui, a CD para resistir a este efeito aumenta em +1. *Metabolismo*. *Pré-requisito:* Dor sem Morte.

Pacificação

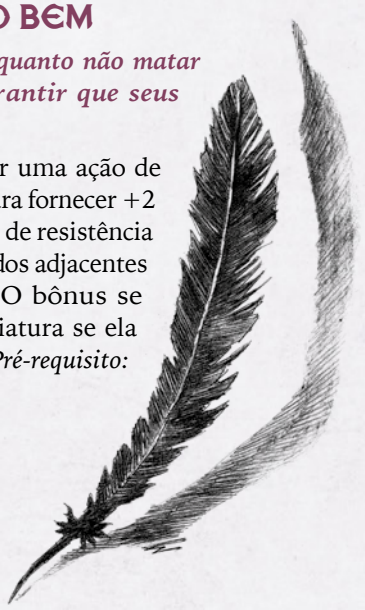
"Ninguém precisa morrer aqui hoje. Nem nós, nem vocês."

Sempre que derrotar um inimigo sem matá-lo, você recebe +10 PV e +2 PM cumulativos até o fim da aventura. A cada aventura, você pode receber esse benefício um número de vezes igual ao total de poderes da distinção que possui. *Pré-requisito:* Presença do Bem.

Presença do Bem

Tão importante quanto não matar seus inimigos é garantir que seus amigos não morram.

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fornecer +2 na Defesa e em testes de resistência a você e todos os aliados adjacentes até o fim da cena. O bônus se encerra para uma criatura se ela causar dano letal. *Pré-requisito:* Combate Pacífico.



PREGADOR

Por maior que seja a influência dos deuses sobre Arton, os ensinamentos de seus sacerdotes não alcançam todos os pontos do Reinado e além. São pouco conhecidos, ou até desconhecidos, em muitas comunidades desesperadas por um guia espiritual — cidades remotas, refúgios piratas, caravanas de colonos, povoados bárbaros, grandes navios e até equipes de aventureiros. Muitas vezes, uma alma nobre e corajosa, incorruptível, assume a tarefa de conduzir esses desgarrados. Ensiná-los sobre os deuses que existem para iluminar suas vidas, guiar seus destinos.

Outras vezes, surge o pregador.

O clérigo de Khalmyr que não resiste a um bom hidromel. O sacerdote de Arsenal que prefere uma soneca a brigar o tempo todo. O devoto de Azgher que guarda para si só um pouquinho de ouro. O servo de Thyatis que distorce levemente uma profecia em proveito próprio. O frade de Marah que abate aquele kobold distraído com uma cotovelada rápida sem ser notado. Em terras e águas fora da lei, nem os homens e mulheres santos são assim tão santos.

O pregador é um devoto real, capaz de operar milagres reais, mas nem sempre obedece a todos os desígnios do deus patrono — e quando desobedece, jura que nunca mais vai pecar! É sincero em sua adoração, faz seu melhor para cuidar do rebanho, mas não acredita que os deuses sejam assim tão inflexíveis. Suas preces soam mais como conversas informais entre velhos amigos. E amigos perdoam erros, não?

Alguns pregadores são sacerdotes caídos, expulsos de congregações mais tradicionais; outros sempre viveram em meio a bandidos, piratas e pistoleiros, não conhecendo outro tipo de vida. E outros ainda tratam de fugir rapidinho para terras onde a vida seja menos regrada!

Por mais que sejam vistos como maus exemplos, pecadores e até hereges por sacerdotes mais tradicionais, os pregadores muitas vezes fazem um serviço importante: levam a palavra dos deuses a pessoas que nunca aceitariam uma versão rígida e moralista de seus ensinamentos. Em uma cidade como Smokestone, ninguém vai dar ouvidos a um clérigo de Khalmyr que vocifera contra todo tipo de desonestidade, condena as armas de fogo e tenta instaurar um tribunal do Deus da Justiça na praça principal. Ele seria ignorado ou, pior, acabaria com a barriga cheia de chumbo. Já um devoto de Sszzaas poderia ser muito bem recebido, compactuando com tudo que os pistoleiros fazem enquanto os corrompe... O clérigo de Khalmyr tradicionalista realmente serviu a seu patrono dessa forma? Ou só empurrou a cidade mais para as presas do Deus da Traição?

Um pregador em Smokestone saberia quando e como espalhar a palavra de Khalmyr. Não tentaria banir as armas de fogo, mas poderia convencer os durões a deixar os fracotes em paz. Faria vista grossa para vários crimes, mas explicaria aos maiores ladrões que não é certo roubar de miseráveis. Deixaria os habitantes fazerem seus próprios julgamentos, mas intercederia em favor de inocentes, jogando pelas regras do lugar.

Será que Khalmyr não estaria mais satisfeito assim?

Por outro lado, muitos dizem que um pregador é uma doença numa comunidade, alguém que distorce e dilui os dogmas de seu deus até que não façam mais sentido. Muitos seguidores da Dama Dourada perseguem pregadores do Oceano nos Três Mares. Para eles, qualquer versão "alternativa" dos ensinamentos do deus é uma afronta que só o deixa mais distante. Piratas, afinal, não precisam de *menos* regras! Não precisam respeitar *menos* a divindade!

Não existem, é claro, ordens de pregadores. Ninguém na verdade se identifica como um pregador, ao menos não formalmente. Eles são apenas os piores alunos dos templos onde estudaram, os frades que se cansaram de ser repreendidos, os clérigos que aproveitavam a missa para vender os produtos de sua loja... São pessoas que aprenderam a cultivar uma relação diferente com sua divindade. "Khalmyr?", diria um deles. "Khalmyr é meu camarada! Sabe o que eu faço e me protege! Aposto que, quando eu morrer, ele vai me receber em seu tribunal com uma cerveja!"

No fundo, *bem no fundo*, o pregador é um bom servo para seu deus. Mas só os deuses são perfeitos, certo?

ADMISSÃO

Às vezes parece que um candidato a pregador sempre foi um pregador — ou ao menos um candidato! Pergunte a seu pai e a sua mãe, que ficaram com cabelos brancos antes da hora. Pergunte ao alto sacerdote de seu templo, que chegou muito perto de perder a fé. Pergunte às pessoas que ele curou esperando gorjeta…

Enquanto outros caminhos heroicos podem exigir a admissão em alguma organização, o pregador — pelo contrário — deve abandonar qualquer igreja formal à qual pertença. Ele não pode recorrer a recursos da ordem, nem receber qualquer benefício ou ajuda de outros devotos da mesma fé. Se estiver na estrada e cruzar com um séquito de devotos de seu deus, não deve pedir ajuda. Vai esperar uma carona na carroça e passar fome como todos os outros. Se chegar a uma aldeia com um clérigo da mesma religião, não vai falar com ele. Melhor dormir no estábulo e aguentar algumas pulgas e ratos!

Nada disso conta se o candidato desfrutar de outros privilégios, como títulos nobres ou fama. A ideia é que o candidato entenda (ou lembre) como as outras pessoas vivem — principalmente pessoas pobres ou excluídas. Isso deve durar por uma estação inteira. Depois desse período, se o candidato tiver títulos nobres, fama ou coisa do gênero, pode desfrutar à vontade! Afinal, ele não está tentando ingressar numa ordem de ascetas!

Durante esse tempo, o candidato deve aos poucos forçar os limites dos dogmas de seu deus, descobrindo o que *tecnicamente* conta e não conta como uma quebra de seus votos. Isso envolve ser punido algumas vezes. Se não for punido, o candidato não está forçando o suficiente!

Depois disso, o candidato deve encontrar um grupo ou comunidade (seu próprio grupo de aventureiros não conta) não servido por nenhum outro clérigo ou frade. Ele então atuará ali como conselheiro espiritual, cuidando do rebanho, pregando a palavra de seu deus. Isso pode levar meses ou mesmo anos, a menos que algum grande milagre consiga impressionar todos. Quando a maior parte da comunidade aceitar seu patrono como divindade principal, o candidato se torna um pregador.

Contudo, ainda há um truque. O candidato deve descumprir algum dos requisitos listados aqui, justificando que *tecnicamente*, ou por uma ótima razão, na verdade fez a coisa certa. Não, não vamos oferecer nenhum exemplo. Você que se entenda com seu deus.

MARCA DA DISTINÇÃO

VISTA GROSSA

Se nem os deuses são perfeitos, por que os mortais deveriam ser?

Sempre que violar as Obrigações & Restrições de uma divindade que precisa cumprir, você pode fazer um teste de Religião (CD 10, +5 para cada outra vez que usou este poder na mesma aventura). Se passar, não sofre nenhuma consequência por essa violação.

PODERES DA DISTINÇÃO

SINCRETISMO OPORTUNO

O pregador roga por Khalmyr, acende uma vela para Nimb, faz uma oferenda para Hyninn...

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para orar a uma divindade que não seja a sua. Se fizer isso, recebe um poder concedido dela, mas passa a ser considerado seu devoto para efeitos de Obrigações & Restrições. Esse efeito dura até o fim da cena ou até você usá-lo novamente. Se violar as Obrigações & Restrições da divindade, você perde o poder obtido e não pode ganhar poderes dessa divindade até o fim da aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação e Religião, Devoto Fiel.

ABUSAR DA PACIÊNCIA

O pregador consegue alcançar até mesmo os limites da paciência infinita dos deuses.

Você pode fazer um teste de Religião (CD 15, +5 para cada outra vez que usou este poder no mesmo dia) para incomodar um deus qualquer em troca de poder mágico. Se passar, até o fim da cena pode lançar uma magia divina que não conheça, de qualquer círculo a que tenha acesso, pagando seus custos normalmente. Se falhar, não pode mais usar este poder até o fim do dia. *Pré-requisitos:* Está nas Escrituras, capacidade de lançar magias divinas de 2º círculo.

ESTÁ NAS ESCRITURAS

Para o pregador, a força dos textos sagrados está nas entrelinhas.

Quando falha em um teste de Enganação ou Religião, você pode gastar 1 PM para repetir esse teste usando a outra perícia (Enganação para um teste de Religião e vice-versa). *Pré-requisito:* Sincretismo Oportuno.

NÃO FUI EU

Um sorriso "sincero" e desculpas no momento certo já livraram mais de um pregador.

Quando é alvo de uma ação hostil de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior), você pode gastar 2 PM e fazer um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade dessa criatura. Se o alvo for devoto de uma divindade da qual você é considerado devoto, você recebe +5 nesse teste. Se passar, a ação hostil falha e a criatura perde a ação. Você só pode usar este poder uma vez por criatura por cena. *Pré-requisito:* Está nas Escrituras.

RELEITURA CONVENIENTE

O pregador sabe que a palavra dos deuses está sujeita a "interpretações".

Você pode gastar 1 PM para considerar uma característica de uma divindade como parte das características do seu deus. Você pode escolher entre Arma Preferida, Canalizar Energia ou ser considerado devoto desse deus para cumprir requisitos de usar habilidades e itens. Esse efeito dura até o fim da cena ou até você usá-lo novamente. *Pré-requisito:* Sincretismo Oportuno.

VENDER INDULGÊNCIAS

O perdão dos deuses tem um preço. E na mão do pregador é mais barato.

Quando um aliado em alcance curto faz um teste de perícia, ele pode gastar 3 PM para rolar novamente esse teste. Se ele fizer isso, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao total de poderes da distinção que possui. Esses pontos temporários desaparecem no fim da cena. *Pré-requisito:* Sincretismo Oportuno.

SOMBRA DE TENEBRA

Sombras não são apenas ausência de luz. Para devotos da Deusa das Trevas, sombras são uma presença viva, um sussurro que envolve tudo, um véu que protege e oculta. Aqueles chamados sombras de Tenebra abraçam as trevas como aliadas, usando-as para superar desafios, evitar conflitos e eliminar alvos com precisão cirúrgica. Mais que simples recurso para furtividade, este ladino místico vê na escuridão um reflexo de si mesmo, um portal para o poder que poucos ousam explorar.

Um sombra de Tenebra é um infiltrador, assassino, espião e ladrão que encontra na furtividade uma função transcendental, fazendo com que o simples ato de se esconder na sombra seja um rito de devoção à Deusa das Trevas. Muitos lugares em Arton têm poder místico inerente, ou uma ligação com deuses e seus Planos. Contudo, em geral essas são regiões remotas, extremas, cheias de fenômenos estranhos. O sombra de Tenebra é capaz de enxergar e acessar o lado místico de cada sombra, sentir em cada área escura, por menor que seja, o toque de sua deusa.

As habilidades do sombra de Tenebra são reflexo direto dessa devoção. Movendo-se como uma extensão da penumbra, é praticamente impossível detectá-lo até ser tarde demais. Ela conjura o manto da escuridão para se ocultar, cria ilusões sombrias para enganar inimigos e até manipula sombras tangíveis como armas ou ferramentas. Muitos acreditam que essas habilidades são presentes da própria Dama da Noite, que sussurra segredos e concede bênçãos aos seus servos.

E, na verdade, não estão errados. Os sombras de Tenebra não são uma ordem, mas apenas porque não precisam. Eles não se organizam no mundo físico: são contactados por Tenebra em sonhos, escolhidos para este chamado

soturno. Muitos nunca chegam a conhecer outros sombras, mas sentem-se parte de uma irmandade forjada na noite. "Sombra de Tenebra", assim, é um título, uma das honrarias máximas para um devoto da deusa, mas raramente é falado em voz alta. Como a própria Tenebra, os sombras são discretos, misteriosos. Não gostam de revelar segredos, mantêm sempre algo para si mesmos — principalmente o que é mais precioso.

Ser um sombra de Tenebra é um compromisso para a vida toda — e além. Não se sabe se sequer é possível recusar o chamado da deusa (embora seja possível falhar, decepcionando-a e incorrendo em seu desprezo). Um sombra de Tenebra, não importa quais sejam seus objetivos pessoais, está sempre a serviço de sua senhora. A qualquer momento pode receber uma visão ou um sinal que o fará abandonar tudo e cumprir uma missão para Tenebra. Sempre que adormece pode ter um sonho no qual a deusa exige uma jornada que o leve ao outro lado do continente. Alguns dizem que um sombra de Tenebra é o mais parecido que a Deusa das Trevas tem de um paladino. Mas, em vez de campeões do bem que lutam de peito aberto, seus servos mais leais são silenciosos, melífluos, traiçoeiros, mortais e instigantes... assim como a própria deusa.

Apesar de sua associação com as trevas e do sangue que deixa em seu rastro, um sombra de Tenebra não é necessariamente maligno. Muitos agem como justiceiros ou protetores, combatendo o mal em suas formas mais insidiosas — enquanto outros, de fato, são assassinos implacáveis ou espiões letais. O caminho que seguem depende de sua interpretação da vontade da Deusa das Trevas. Ainda assim, todos têm algo em comum: reverência religiosa pelo mistério e pela sutileza.

Um sombra de Tenebra também não é sempre solitário. Apesar de sua primeira lealdade ser sempre com a deusa, pode ter companheiros — que talvez até mesmo saibam que seu colega é algum tipo de espião sagrado. Em um grupo de aventureiros, atua como batedor secreto que encontra e elimina ameaças antes que cheguem perto, coleta informações vitais e protege aliados em silêncio. Seu papel é fundamental, mesmo que sua glória raramente seja reconhecida.

Para os inimigos, o sombra de Tenebra é um presságio silencioso, o frio na espinha antes de um ataque letal. Para aliados, é a garantia de que, enquanto houver trevas, haverá segurança. Pois eles sabem, a escuridão nunca trai aqueles que a respeitam.

Admissão

Os candidatos a sombra de Tenebra são escolhidos a dedo pela própria deusa. Caprichosa como ela é, seus motivos para a escolha de um candidato específico nunca são claros, e ela sempre tem o objetivo de avançar seus planos pessoais. Todos os escolhidos da deusa até hoje (pelo menos até onde se sussurra nos cultos) foram seus devotos, além de dominarem a furtividade e as técnicas de assassinato mesmo antes de seu toque. Se existe algo em comum além disso, ninguém sabe. Alguns dizem que todos são voluntários, rezando todas as noites em súplica por essa bênção — ou seja, um candidato precisaria antes de mais nada ficar sabendo da existência dos sombras. Outros afirmam o contrário: Tenebra prefere aqueles que não idolatram os sombras, pois acha que serão mais frios em seu dever.

Seja como for, os escolhidos são contactados em sonho pela deusa, que sussurra uma missão em suas mentes sonolentas. Essa missão pode ser um desígnio simples ou uma aventura longa e extenuante, mas sempre existe uma exigência: a missão deve ser completada inteiramente na calada da noite, sem que o candidato seja tocado pelo sol até que ela seja cumprida. Azgher é o eterno vigilante e tudo que sua luz toca é conhecido por ele. Assim, o candidato deve manter sua demanda oculta do adversário de Tenebra.

Às vezes, a missão é só uma, mas já houve casos de candidatos que precisaram cumprir várias missões sob essas condições. Alguns sugerem que Tenebra exige mais dos candidatos com mais potencial — afinal, qual seria a graça de ter um devoto poderoso e não testá-lo? Sejam quantas missões forem, uma falha é algo que nenhum candidato ousa imaginar. Não existem segundas chances: ao falhar, o candidato nunca mais pode tentar. Alguns que falham morrem dormindo...

Depois de concluir essa etapa, o candidato é contactado novamente pela deusa em um sonho. Ela então revela o nome de um templo, longe da vista de Azgher e de qualquer claridade. O candidato deverá viajar até esse local sozinho, sem ser tocado pelos raios de Azgher nenhuma vez. Chegando lá, deve meditar na escuridão até que a deusa se revele novamente. Diz-se que Tenebra surge fisicamente para o candidato nesse momento e lhe faz uma proposta. Ninguém nunca recusou. Se a proposta é aceita, o candidato pode, finalmente, existir sob o sol de novo. Ele amanhece com olheiras fundas e devoção renovada, tendo se tornado um sombra de Tenebra.

MARCA DA DISTINÇÃO

AMEAÇA DAS SOMBRAS

Para o sombra de Tenebra, as trevas revelam as fraquezas dos inimigos.

Se estiver em uma área de escuridão, você pode usar a habilidade Ataque Furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo.

PODERES DA DISTINÇÃO

CAMINHAR NAS TREVAS

As sombras que tudo cobrem não são mais que caminhos.

Você aprende e pode lançar *Manto de Sombras*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, a ação necessária para lançar essa magia diminui em um passo (de padrão para movimento e de movimento para livre). *Pré-requisitos:* treinado em Acrobacia e Furtividade, Passo Sombrio, deve ser capaz de enxergar no escuro.

CLONE SOMBRIO

No gelado abraço da escuridão, encontramos aliados.

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para criar um clone de sombras em um espaço desocupado em alcance curto. Ele é uma criatura com características iguais às suas, mas tem Evasão, é imune a efeitos mentais e tem 1 PV. No início dos seus turnos, ele pode usar a ação movimentar-se uma vez. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para fazer o clone causar, em uma criatura adjacente, 1d6 pontos de dano de frio por poder da distinção que você possui, ou executar uma manobra de combate. Para cada dois outros poderes da distinção que possui, você pode pagar +3 PM para invocar um clone adicional. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo, Miragem das Sombras.

FORMA DE SOMBRA

Um com a escuridão, sempre.

Enquanto estiver sob efeito de *Manto de Sombras*, você causa +1 ponto de dano por dado de dano de trevas. Além disso, quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para cobrir sua arma de sombras. Se fizer isso, esse ataque pode afetar uma criatura normal e, se for um ataque furtivo, o dano extra dessa habilidade se torna dano de trevas. *Pré-requisitos:* Ataque Furtivo, Sombra Espreitadora.

MIRAGEM DE SOMBRAS

Aqueles que não enxergam no escuro tentam preencher o vazio com imagens criadas por suas mentes.

Você aprende a magia *Criar Ilusões* (CD Int). Se possuir três outros poderes da distinção, a magia recebe o seguinte aprimoramento. *+2PM:* suas ilusões emanam uma aura de 3m que concede camuflagem leve por escuridão a criaturas adjacentes a elas. *Pré-requisito:* Caminhar nas Trevas.

MOLDAR SOMBRA

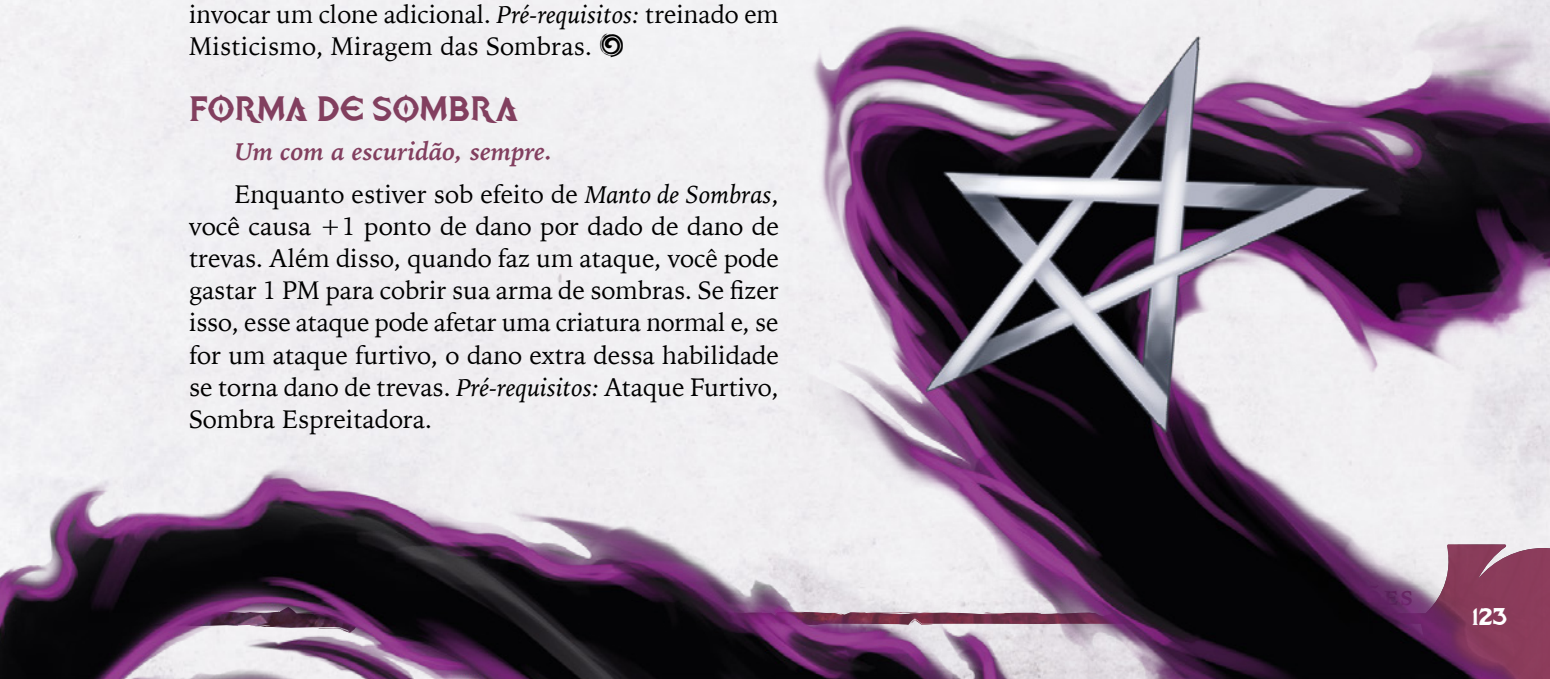
Mais que aliadas, as trevas são armas.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para criar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente, ou uma ferramenta. O item surge em sua mão e dura até o fim da cena ou até passar 1 rodada sem ser empunhado por você. Armas criadas dessa forma causam dano de trevas em vez do seu tipo normal e ferramentas fornecem +1 em testes das respectivas perícias (cumulativo com quaisquer bônus já fornecidos pela ferramenta). Para cada dois outros poderes da distinção que você possui, o bônus fornecido pela ferramenta aumenta em +1. *Pré-requisito:* Miragem de Sombras.

SOMBRA ESPREITADORA

Seus inimigos irão aprender a temer a própria sombra.

Sempre que usar Passo Sombrio para alcançar um espaço adjacente a uma criatura, você pode fazer um teste de Acrobacia oposto ao teste de Percepção ou Reflexos dela. Se você passar, essa criatura fica desprevenida contra seu próximo ataque e esse ataque causa +1 ponto de dano de trevas por dado de dano. *Pré-requisitos:* Caminhar nas Trevas, Passo Sombrio.



SORTUDO DE NIMB

Em Arton, alguns confiam na força para vencer. Outros, no intelecto. Outros ainda, em seu charme e magnetismo natural, ou em agilidade e graça. Também existem aqueles que depositam todas as esperanças nos deuses, acreditando que nenhuma capacidade dos mortais pode fazer frente ao que as divindades desejam.

E existem pessoas que simplesmente confiam que irão vencer sem estratégia, sem nenhuma competência especial, sem nem mesmo tentar. Por pura sorte.

Para o sortudo de Nimb, todo planejamento se resume a um sorriso no rosto e a bênção do Deus do Caos. A própria sorte — inconstante, caprichosa e milagrosa — é sua maior arma, seu maior escudo e guia.

O sortudo de Nimb parece, de fato, alguém abençoado por poderes superiores. Ele atravessa o campo de batalha e sai ileso, enquanto flechas e espadas passam a um milímetro de distância, errando-o de forma quase cômica. Nas masmorras, armadilhas travam e falham ante sua passagem; monstros estão sempre afastados, adormecidos ou com dor de barriga quando ele chega perto. Guardas tropeçam nos próprios cintos ao tentar capturá-lo, portas revelam estar destrancadas na hora exata, itens necessários naquele instante são casualmente achados no chão. O sortudo desliza pelas probabilidades com a graça de quem nem percebe o caos deixado para trás.

Sua sorte pode tomar formas ainda mais impressionantes e inexplicáveis. Quando o grupo se depara com um enigma ancestral que nenhum sábio jamais resolveu e precisa decifrá-lo para abrir o portal que os levará a seu grande objetivo, o sortudo dá de ombros e sugere uma resposta: "pudim de ameixa". Incrivelmente, era essa a solução que os maiores estudiosos nunca conseguiram encontrar. Não, o sortudo nem mesmo leu o enigma. Enquanto seus colegas discutiam, ele se distraiu observando um caramujo. Ele então atravessa o portal, assobiando e com as mãos no bolso, sem nenhuma preocupação no mundo.

Este aventureiro é talvez o maior exemplo do humor peculiar de Nimb, que adota poucos escolhidos para desfrutar de seu favor. O sortudo de Nimb viajando no deserto vai sempre descobrir algum oásis escondido. Em combate, não será incomum o inimigo escorregar em esterco de trobo ou ser distraído por um pássaro assustado no momento decisivo. Perseguido por bandidos, pode entrar pela primeira porta aberta e ser confundido com o parente distante de um nobre influente. Às vezes, o sortudo de Nimb nem precisa lutar: o perigo desaparece, o adversário deixa de percebê-lo ou é esmagado por uma bigorna que despencou de um precipício na hora certa.

Essa sorte não se limita a situações de perigo. Um sortudo de Nimb investigando uma taverna vai acidentalmente sentar ao lado da única pessoa com a informação procurada. Tentando entrar furtivamente no castelo, é confundido com um serviçal. Em jogos de azar, sempre puxa a carta perfeita ou rola o resultado exato nos dados. Algum transeunte o reconhece de pronto e está disposto a prestar exatamente o favor de que ele precisa. Objetos mágicos e itens raros tendem a "encontrá-lo" em momentos oportunos, a própria Criação conspirando para ajudá-lo.

Por tudo isso, o sortudo de Nimb pode ser um excelente companheiro de aventuras. No entanto, tem um defeito grave, que provoca sua expulsão de vários grupos: ele é... medíocre. Não treina, não tem talento especial, não se esforça. Tudo apenas *dá certo* com o desgraçado! Enquanto o nobre passa o dia inteiro se arrumando e se perfumando para o baile, o sortudo acorda cinco minutos antes e vai ao palácio com as roupas nas quais dormiu. Na metade da festa, já está dançando com o duque, que revela a ele todos os seus segredos. Enquanto a lutadora acorda antes do nascer do sol todos os dias para se exercitar, o sortudo derrota o inimigo com um tabefe, pois ele era alérgico ao perfume que o duque usava na noite anterior...

Muitos enxergam o sortudo de Nimb como um tolo (parcialmente verdade) que confia demais no acaso (verdade completa). Estes aventureiros, contudo, são gratos a Nimb por sua dádiva caótica, seu dom que transforma qualquer evento em oportunidade para brilhar. São a personificação do ditado "É melhor ter sorte que ser bom". Ei, aquilo embaixo da estante não é um Rubi da Virtude?

Admissão

Não existe forma concreta de se encontrar com a sorte. Ela é volúvel, caótica, caprichosa... Mas existem formas de fazer ela olhar para você com um pouco mais de carinho.

Um candidato a sortudo de Nimb não pode ser muito bom em nada. Se ele se destacar de qualquer forma, se houver grande planejamento em sua carreira de aventureiro, se ele aprender as técnicas certas para se tornar mais poderoso, nunca vai conseguir ser um sortudo. Os outros aventureiros devem olhar para o candidato e perguntar: "Por que diabos você dedicou seu tempo a aprender essa coisa inútil?".

Bem, esta distinção tem a ver com Nimb, então vamos quebrar padrões aqui. Vamos falar em termos de regras. Se você, jogador, quer que seu personagem seja um sortudo de Nimb, não pode fazer um personagem poderoso ou muito eficiente. Nada de combos! O mestre tem a palavra final sobre o que constitui um "combo". Ah, e você deve manter sua ficha assim, "malfeita", até que seja tarde demais para mudar de ideia e começar a escolher poderes com sinergia entre si. Treinar para trocar os poderes ruins? Você só pode estar brincando. No exato instante em que você planejar sua ficha, perde a distinção, espertinho!

Depois disso, você vai precisar vencer três desafios que possam matar seu personagem usando apenas sorte. Ou seja, rolando os dados "secos", sem modificadores, sem alterar o resultado com nenhuma habilidade. Esse requisito é mais normal, não? Poderia ser descrito falando sobre o personagem, então vamos adicionar uma coisa mais divertida.

Se já fez tudo isso, você, jogador, vai fazer uma aposta com o mestre. Vocês dois vão rolar um d20 três vezes. Se o mestre rolar mais alto duas vezes, dê adeusinho à distinção: a sorte não gosta de você! Pelo lado bom, você agora pode treinar para trocar seus poderes, ou rasgar essa ficha maluca e fazer um personagem mais normal. Se você vencer, contudo, parabéns! Pode pegar esta distinção. Seu grupo vai odiá-lo por ter conseguido, seus colegas vão reclamar na internet sobre esta admissão, o mestre vai questionar se tudo isso não é esquisito ou galhofa demais, mas não importa. Você agora é um sortudo de Nimb.

Marca da Distinção

Sorte Boba

Até mesmo a sua sorte tem sorte.

Quando usa uma habilidade que permite rolar qualquer dado novamente, você rola dois dados desse tipo e usa o melhor resultado.

Poderes da Distinção

Sorte Visitante

Para o sortudo de Nimb, a sorte é uma visita frequente.

No início de cada cena, role 1d8. Em um resultado 1, até o fim da cena você pode rolar novamente qualquer teste recém-feito. A cada dois outros poderes da distinção, esse d8 diminui em um passo. *Pré-requisitos:* Sortudo ou Sorte dos Loucos, devoto de Nimb.

Bênção de Nimb

É melhor ser sortudo do que ser bom.

Sempre que faz um teste ou rola um dado em uma tabela ou para determinar a ocorrência de um evento (como o dado de confusão das Obrigações & Restrições de Nimb), você rola duas vezes e escolhe qual resultado usar. A critério do mestre, este poder pode se aplicar a outras rolagens de eventos aleatórios, como a chance de ocorrer um encontro. *Pré-requisito:* Sorte Visitante.

Caminhada Descuidada

Com sorte você atravessa o mundo, sem sorte você não atravessa a rua.

Quando um ataque ou habilidade causa dano a você, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Vontade com CD igual ao resultado do teste de ataque ou à CD para resistir à habilidade. Se passar nesse teste, você não sofre dano e, se passar por 10 ou mais, uma criatura a sua escolha dentro do alcance do ataque ou da habilidade sofre o dano que seria causado. *Pré-requisito:* Bênção de Nimb.

50/50

Na vida tudo acontece. Ou não.

Você pode gastar 5 PM e uma ação de movimento para gerar uma aura com 9m de raio de sorte e azar absolutos, com duração sustentada. Dentro dessa aura, todos os testes são resolvidos com uma rolagem de 1d2; resultados 1 são falhas e 2 são sucessos. Sempre que um teste dentro da aura for um sucesso, você recupera 2 PM e, sempre que for uma falha, você perde 2 PM. *Pré-requisito:* Sorte É o Que Se Faz.

Olha Só, Quem Diria?

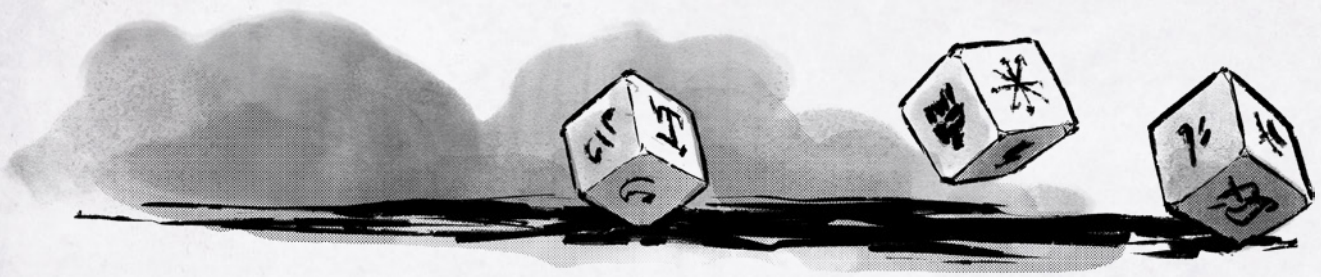
Não é todo dia que se encontra uma vingadora sagrada no chão...

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 6 PM para fazer um item mágico menor, a sua escolha, surgir em um espaço desocupado em alcance curto. Você não pode escolher itens únicos ou artefatos. O item desaparece ao fim da cena, ou se passar ao controle de outra pessoa. Quando isso acontece, quaisquer benefícios concedidos pelo item desaparecem. *Pré-requisito:* 50/50.

Sorte É o Que Se Faz

Até a sorte pode receber um empurrãozinho.

Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto faz um teste de perícia, você pode gastar 3 PM para influenciar a sorte, ou o azar, dela. Se fizer isso, role 1d20. Você pode trocar os resultados das duas rolagens (a criatura usa o resultado do seu d20 e você fica com o resultado do d20 dela). Até o fim da cena, você pode usar o resultado trocado como a rolagem de um de seus testes de perícia. Você só pode usar este poder uma vez por teste de perícia na mesma cena para cada criatura. *Pré-requisito:* Bênção de Nimb.



SUMO-SACERDOTE

Em Arton, cada um dos vinte deuses do Panteão tem um sumo-sacerdote — uma figura singular que serve como elo entre a divindade e seus devotos. Esses líderes espirituais são reverenciados como representantes máximos dos deuses no mundo material, carregando a responsabilidade de orientar fiéis e proteger os princípios sagrados de sua fé.

O sumo-sacerdote é mais que apenas um líder religioso; é a personificação da vontade do deus. Desobedecer a suas ordens equivale a desafiar a própria divindade, um ato que pode resultar em consequências severas, incluindo a perda de poderes divinos. Embora seja incontestavelmente um mortal, o sumo-sacerdote tem poderes únicos, advindos de sua ligação com o deus. Muitas vezes apenas o sumo-sacerdote conhece as verdadeiras intenções de uma divindade, aquilo que motiva atos que parecem irracionais ou sem sentido. Nesses casos, o sumo-sacerdote pode ser tão misterioso e insondável quanto o próprio deus, direcionando as congregações e apenas garantindo que sim, tudo tem um motivo, sem poder revelá-lo.

Também existem casos em que o sumo-sacerdote atua no sentido contrário: tendo contato direto com os mortais, torna-se seu porta-voz, transmite seus anseios à divindade. Afinal, os vinte deuses são poderosos, mas não onipotentes em Arton; são sábios, mas não oniscientes. Ainda, o sumo-sacerdote pode ter objetivos próprios, que não parecem condizer com os de seu patrono ou dos devotos. Por algum tempo, a sumo-sacerdotisa de Wynna foi uma arcanista maligna, contrariando os preceitos dessa deusa generosa. Por que continuava contando com a bênção da Deusa da Magia? Por que foi escolhida em primeiro lugar? Ninguém, exceto a própria Wynna, pode responder.

Por tudo isso, mesmo que o sumo-sacerdote seja um líder incontestável, sua autoridade não se aplica uniformemente. Algumas igrejas, sobretudo aquelas dedicadas a deuses que promovem conflito ou liberdade — como Arsenal, Megalokk, Sszzaas, Valkaria e outros —, ostentam hierarquias menos rígidas. Nesses casos, rivalidades e disputas entre clérigos podem até ser incentivadas, refletindo os dogmas da divindade.

Embora muitas vezes o sumo-sacerdote seja também o clérigo mais poderoso de sua fé, o título nem sempre está ligado diretamente a experiência ou poder. Ele pode ser conquistado por meio de atos extraordinários de devoção, derrotando o antigo detentor do posto ou realizando façanhas incomparáveis em nome do deus. Curiosamente, há casos históricos de sumo-sacerdotes que nem mesmo eram clérigos, apenas devotos cujas ações os elevaram ao status de favoritos divinos.

Há casos de sumo-sacerdotes que nem mesmo eram artonianos. O mais famoso, obviamente, é Arsenal, que veio de outro mundo e foi sumo-sacerdote do Deus da Guerra anterior, mais tarde tomando seu posto. Também há pelo menos um sumo-sacerdote que não é um mortal, ou uma pessoa no sentido mais estrito: o Helladarion, o artefato vivo que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh. Dee, o sumo-sacerdote de Nimb, pode ou não ser um mortal, sendo capaz de distorcer a própria realidade com sua presença caótica.

Por tudo isso, um sumo-sacerdote é uma figura notória, sempre um dos maiores heróis ou vilões de Arton, independente de seu poder físico. Alguns permanecem na obscuridade, mas isso em geral faz parte de algum plano ou tem a ver com desígnios misteriosos do deus. Os principais líderes de Arton se mantêm informados sobre as identidades e movimentos dos sumo-sacerdotes. Quase qualquer um deles poderia solicitar uma audiência com a Rainha-Imperatriz e ser imediatamente atendido. No caso do Helladarion, sua própria existência é suficiente para causar grandes incidentes diplomáticos: o artefato se localiza dentro das fronteiras da Supremacia Purista, atraindo heróis contrários às políticas de ódio desse lugar.

Poucos títulos em Arton carregam consigo maior respeito e glória. Quando Alenn Toren Greenfeld, o Alto Comandante da Ordem da Luz e um dos maiores heróis de Arton, foi escolhido como sumo-sacerdote de Khalmyr, isso marcou o ponto alto de sua vida. Gaardalok, então sumo-sacerdote de Ragnar, educou Thwor Khoshkothruk e chegou muito perto de con-

trolá-lo totalmente. Os sumo-sacerdotes não são uma confraria ou uma irmandade. Cada um deles é uma força política, ideológica e mística por si só.

Assim, definir um sumo-sacerdote beira o impossível. Alguém que alcance este posto o define, com seu poder, sua presença, sua autoridade.

ADMISSÃO

A escolha de um sumo-sacerdote é envolta em mistério. Muitos acreditam que os deuses tomam a decisão diretamente, mas há quem questione essa ideia, apontando ocasiões em que sumo-sacerdotes pareciam agir de maneiras contrárias aos valores da divindade. Tais contradições alimentam debates entre teólogos e fiéis.

Mesmo assim, existem pessoas com a ambição suprema (ou exagerada, diriam alguns) de se tornar um sumo-sacerdote. Isso não é um feito menor que conquistar a coroa de um grande reino, ou que derrotar um dos maiores vilões do mundo. Na verdade, a maior parte dos reis e rainhas tem influência muito menor que um sumo-sacerdote; a maior parte dos grandes heróis procura os sumo-sacerdotes em busca de conselhos ou ajuda. É a jornada de uma vida inteira, um objetivo grandioso que deve ocupar cada ato, cada decisão do candidato.

Lisandra

Para aqueles que almejam isso ativamente, a busca pelo título é marcada por intensa competição, pois representa o maior reconhecimento possível de devoção e fé. Ao longo da história, os postos têm sido ocupados por inúmeros indivíduos de valor, cada um deixando sua marca permanente. Alguns mantiveram o título por décadas, enquanto outros o perderam rapidamente, apenas para lutar e recuperá-lo mais tarde. Outros são eternos — tirá-los do posto seria algo tão assombroso quanto expulsar a Tormenta de Arton!

A maior parte dos teólogos diria que um candidato a sumo-sacerdote deve, antes de mais nada, ter um conhecimento profundo de sua religião, além de fé inabalável. Muitos também argumentariam que, sendo essa uma busca de anos ou décadas, o candidato deve abraçar o sacerdócio muito cedo e nunca se desviar desse caminho. Contudo, outros teólogos apresentariam vários exemplos de sumo-sacerdotes que não foram ou fizeram nada disso...

Exceto em casos muito raros (por exemplo, quando Azgher teve dois sumo-sacerdotes, evento que terminou muito mal...), apenas uma pessoa pode ocupar o cargo por vez. O candidato deve chamar a atenção da divindade com um ato ou vários de extrema relevância para as crenças da religião. Isso pode significar um desafio ao atual sumo-sacerdote, em combate ou outra forma de disputa, ou a resolução de algum conflito que o atual sumo-sacerdote falhou em resolver. Para aqueles que buscam este posto, entender o que a divindade exige faz parte da jornada.

Qualquer ato que motive um deus a escolher um novo sumo-sacerdote será sentido por toda Arton. O processo só ocorre discretamente quando o escolhido não almeja o posto, quando é alguém humilde que pode guiar os fiéis com sua simplicidade. Um candidato que realize tal ato pode ser iluminado pelo deus, tomado por uma compreensão súbita, elevado num facho de luz, aclamado por multidões ou até recebido pela divindade em seu reino. Para vultos dessa magnitude, não existem padrões.

MARCA DA DISTINÇÃO

AUTORIDADE DIVINA

"Eu falo em nome do seu deus. Desrespeitar-me é desrespeitar sua fé."

Você é a autoridade máxima em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Você recebe o poder Autoridade Eclesiástica para sua divindade. Se já tiver esse poder, em vez disso recebe +2 em Religião e na CD de suas magias divinas.

PODERES DA DISTINÇÃO

PROTEÇÃO DIVINA

Ofensas de devotos menores não afetam o sumo; ele é o escolhido de seu deus.

Você passa automaticamente em testes de resistência contra magias divinas lançadas por devotos de sua divindade. *Pré-requisitos:* treinado em Religião, devoto de um deus maior.

BÊNÇÃO DO PATRONO

Os deuses olham por seus principais mensageiros.

Você recebe um poder concedido de seu deus, desde que cumpra seus pré-requisitos. Além disso, pode gastar uma ação de movimento para trocar um de seus poderes concedidos por outro. Para cada outro poder da distinção, você recebe um novo poder concedido. Este poder afeta apenas poderes recebidos por sua devoção. *Pré-requisito:* Proteção Divina.

EVOLUÇÃO ESPIRITUAL

Para melhor representar seu deus, o sumo-sacerdote é abençoado com seu poder divino.

Para cada poder da distinção, você recebe +5 PV e +2 PM, e a CD de suas magias divinas e de seus poderes concedidos por sua divindade aumenta em +1. *Pré-requisito:* Proteção Divina.

PRESENTE DOS DEUSES

Qualquer que seja sua origem, todo sumo-sacerdote é um canal para os milagres divinos.

Você recebe a habilidade Magias, como um clérigo de nível igual ao dobro dos poderes da distinção que você possui. Se já possui essa habilidade, em vez disso soma sua Sabedoria no limite de PM que pode gastar em magias divinas e em seu total de PM (cumulativo com efeitos que já o fazem). *Pré-requisito:* Bênção do Patrono.

PUNIÇÃO DIVINA

O sumo-sacerdote é um instrumento da ira de seu deus.

O sumo-sacerdote pode gastar uma ação padrão para cancelar as magias divinas e os poderes concedidos de um devoto de sua divindade em sua linha de visão (Von CD Sab, +1 por poder da distinção, evita e o devoto não pode mais ser punido por 1 dia). A punição pode ser revertida com uma ação padrão do sumo-sacerdote ou com uma missão sagrada realizada como parte de um rito (veja Religião em *Tormenta20*, p. 122). *Pré-requisito:* Bênção do Patrono.

TAUMATURGISTA

Arton é o centro da Criação, a joia de tudo que passou a existir quando o Nada e o Vazio se uniram. Ao redor de Arton giram os mundos dos deuses, de onde as divindades vigiam, protegem e manipulam o mundo físico. Todos os Planos, por mais poderosos que seus habitantes sejam, existem em volta de Arton, estão relacionados a algo que se pode encontrar em Arton.

Assim, mesmo que os artonianos pareçam meros peões nos jogos dos deuses, meras vítimas de monstros extraplanares, meros réus nos julgamentos divinos de abissais e celestiais, são as criaturas mais importantes da Criação. Tudo que existe em outras dimensões deseja obter algo de Arton, manipular Arton ou, principalmente, chegar a Arton.

E alguns artonianos sabem disso.

O taumaturgista é um conjurador singular, especializado em técnicas de invocação de criaturas de outros Planos para auxiliá-lo em seus objetivos. Entre os usuários de magia, é alguém especialmente ousado, talvez temerário — apresenta a vinda a Arton como grande prêmio para entidades muito mais poderosas que ele mesmo, atua como conduíte para suas ambições neste mundo. Por meio de pactos cuidadosamente selados, pela força de sua magia ou até mesmo por amizades genuínas, o taumaturgista utiliza os poderes de seres extraplanares para influenciar o destino de Arton e, é claro, atingir suas próprias ambições. Meio negociante, meio estudioso, é alguém que inverte a narrativa moralista sobre mortais incautos que vendem a alma a forças sobrenaturais: provoca essas mesmas forças e consegue que elas cedam o que têm de mais valioso.

Sua habilidade para barganhar com criaturas de outros Planos é extraordinária. Taumaturgistas conseguem acordos vantajosos e extraem a cooperação de seus "sócios" por custos mínimos. Oferecem aos extraplanares capacidades que parecem tentadoras, mas que só os tornam mais poderosos em Arton — ou seja, enquanto servem aos próprios taumaturgistas. Os mais experientes podem conquistar a lealdade de um seguidor extraplanar permanente, obtendo um aliado poderoso que compartilha de seus ideais e objetivos... ou um servo fiel, preso por obrigação ou respeito.

Taumaturgistas malignos são mestres na convocação de abissais, recorrendo a suas naturezas destrutivas para espalhar o caos. Em contraste, taumaturgistas bondosos dedicam-se a invocar seres celestiais, oferecendo proteção e orientação aos necessitados. Todos lidam diretamente com os reinos divinos, muitas vezes usurpando a autoridade do deus sobre a criatura invocada. De fato, todos os taumaturgistas são também estudiosos do divino — para se moldar aos desígnios das divindades ou apenas achar maneiras de evitar sua fúria.

Por seu envolvimento e aparente desafio aos deuses, os taumaturgistas são considerados hereges ou apóstatas por vários religiosos — mesmo quando são devotos da mesma divindade! Nenhuma escola de magia ensina estas técnicas em aberto, nenhuma congregação aceita que se reúnam, exceto em segredo. De fato, um grande número de taumaturgistas num mesmo lugar pode atrair o ataque de fanáticos. Contudo, taumaturgistas reconhecem uns aos outros. Competem entre si, trocam fórmulas como se fossem receitas de venenos, contam bravatas sobre seus feitos ou escondem aquilo de que são capazes. Existem num submundo arcano e divino, uma presença inconveniente que poucos admitem existir.

Há rumores macabros sobre taumaturgistas que buscam invocar os lefeu, forjando pactos profanos com seus Lordes em troca de poder inominável. Enquanto alguns se voltam para esse caminho por ambição e corrupção, outros o fazem com intenções nobres, tentando capturar e estudar essas entidades para ajudar as forças do bem no combate à Tormenta.

Enquanto a magia arcana é o dom de uma deusa generosa, ensinado em academias de alto renome, a taumaturgia é uma prática oculta, cheia de diagramas e fórmulas guardados de forma egoísta. Enquanto os milagres divinos são bem conhecidos e já salvaram incontáveis vidas, a taumaturgia é uma disciplina apenas sussurrada, que pode causar a seu praticante algo pior que a morte. É um jogo eterno entre taumaturgista e extraplanar, que ambos pensam estar vencendo. De um lado, sede de poder; do outro, ânsia por vir a Arton. De um lado, astúcia e pactos; do outro, arrogância e superioridade. Num mundo mágico e fantástico, o taumaturgista lida com o que muitos consideram proibido.

Basta um pacto, um negócio, uma assinatura. Pode-se perder a liberdade ou a alma. Pode-se ganhar o poder absoluto.

Tudo é uma barganha.

Admissão

Nunca se deve falar abertamente sobre o desejo de ser um taumaturgista. Na melhor das hipóteses, o candidato pode ser ouvido por um taumaturgista já experiente — então manipulado, talvez oferecido como moeda de troca para entidades extraplanares gananciosas. Na pior, isso pode chegar aos ouvidos de uma turba supersticiosa, que vai caçar o candidato com ancinhos e tochas. Na verdade, existe uma hipótese ainda pior: se o candidato for ouvido por um extraplanar, pode receber a oferta de aprender imediatamente tudo que deseja, basta assinar um documento...

O caminho do taumaturgista é solitário, soturno e macabro, mesmo para aqueles com as melhores intenções. Antes de mais nada, o candidato deve obter tomos raríssimos, encontrados apenas nas bibliotecas de taumaturgistas poderosos ou em ruínas perdidas. É impossível concluir essa etapa sem obter pelo menos um tomo de origem nardmyr — o primeiro império humano, que existiu em Lamnor muitos séculos atrás, possuía grande conhecimento sobre magias planares. Ou seja, o candidato precisa empreender uma expedição a Lamnor e explorar ruínas até achar o que deseja.

Depois de estudar esses tomos, começa a parte perigosa. O candidato deve invocar um extraplanar de poder considerável, então firmar um acordo com ele, levando a melhor. Ou seja, deve enganá-lo, convencê-lo a entregar algo por um preço muito baixo ou intimidá-lo até que ceda. Isso tudo *antes* de possuir as capacidades de um taumaturgista! Muitos candidatos não passam dessa fase, pois acabam entregando sua alma ou concordando em servir ao extraplanar sem perceber. Outros tentam enganar extraplanares estúpidos ou fracos, apenas para descobrir que atraíram a atenção de seus mestres mais astutos e poderosos.

Por fim, o candidato deve visitar o Plano do extraplanar com quem firmou o contrato. Deve procurar seu superior ou mestre — e negociar com ele em seu território, onde a vantagem é dele. Essa negociação tem como objetivo trazer o extraplanar menos poderoso a Arton, como um servo ou aliado.

Ou seja, não é do interesse de seu mestre. O candidato deve mais uma vez levar a melhor na negociação, saindo dos domínios da entidade com seu novo "amigo" e sem perder nada valioso.

Se fizer o extraplanar assinar o contrato que o prejudica, o candidato estará conquistando o título de taumaturgista. O contrato é algo físico, de que ele pode se orgulhar — e que pode atrair a ira e o medo de certas pessoas...

MARCA DA DISTINÇÃO

AUXILIAR DIVINO

As primeiras conjurações do taumaturgista envolvem pequenos seres dos mundos divinos.

Você aprende e pode lançar uma das magias a seguir como uma de suas magias divinas: *Conjurar Monstro*, *Montaria Arcana* ou *Servos Invisíveis*. A cada dois poderes da distinção, você aprende e pode lançar outra dessas magias (caso aprenda novamente uma delas, seu custo diminui em –1 PM).

PODERES DA DISTINÇÃO

AMIGO DE OUTRO MUNDO

Ninguém nunca teve um amigo assim.

Você tem um amigo de outro mundo, uma criatura extraplanar que você pode invocar em momentos de necessidade. Escolha um parceiro entre os parceiros básicos (*Tormenta20*, p. 260) ou entre um pilly, luminar, pégaso e ou dragonete (veja o Capítulo 4). Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar seu amigo de outro mundo, que aparece com um brilho de luz mágica ao seu lado e permanece até o fim da cena ou até ser destruído (um amigo destruído não pode ser invocado novamente por 1 dia). Seu amigo é um parceiro iniciante mas, para cada dois outros poderes da distinção, sobe um nível (de iniciante para veterano, de veterano para mestre). *Pré-requisitos:* treinado em Religião, capacidade de lançar magias divinas de 3° círculo, *Servo Divino*.

BARGANHA PLANAR

O pacto do taumaturgista infunde suas invocações com poder planar.

Escolha um dos efeitos a seguir (uma vez feita, essa escolha não pode ser alterada). Quando invoca seu amigo de outro mundo ele traz uma fração de poder extraplanar do tipo escolhido.

• *Abissal.* Quando seu amigo é invocado, criaturas a sua escolha em um raio de 6m dele sofrem 2d8+2 pontos de dano de trevas e ficam abaladas por 1 rodada (Vontade CD Sab reduz à metade e evita a condição).

• *Celestial.* Quando seu amigo é invocado, criaturas a sua escolha em um raio de 6m dele recebem 4d8+4 PV temporários.

• *Elemental.* Escolha um elemento entre ácido, eletricidade, fogo ou frio. Quando seu amigo é invocado, criaturas a sua escolha em um raio de 6m dele sofrem 2d12+2 pontos de dano do tipo escolhido (Reflexos CD Sab reduz à metade).

• *Feérico.* Quando seu amigo é invocado, criaturas a sua escolha em um raio de 6m dele sofrem –2 em testes de Vontade por 1 rodada.

Pré-requisito: Amigo de Outro Mundo.

CONTRATO PLANAR

Um taumaturgista habilidoso mantém mais de um contrato planar ativo, sempre.

Você tem um segundo amigo de outro mundo. Escolha um efeito de Barganha Planar para esse segundo amigo. Se escolher um igual, ele é cumulativo. *Pré-requisito:* Barganha Planar.

INVOCAÇÃO CORROMPIDA

Em suas pesquisas, o taumaturgista pode encontrar coisas terríveis... que podem ser invocadas.

Um ou mais dos seus amigos de outro mundo se tornam corrompidos pela Tormenta. Quando esse amigo é invocado, criaturas a sua escolha em um raio de 6m dele perdem 2d4 PM (CD Sab reduz à metade). Se isso zerar seus PM, a criatura fica confusa. Além disso, enquanto esse amigo estiver presente, você recebe +5 em Percepção e não pode ser flanqueado. *Pré-requisitos:* Amigo de Outro Mundo, dois poderes da Tormenta.

TITEREIRO PLANAR

Para o taumaturgista, controlar convocações menores se torna um ato banal.

Quando lança *Conjurar Monstro*, você pode dar ordens ao monstro como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão) e a magia não conta no limite de magias que você pode sustentar em um turno. *Pré-requisitos: Conjurar Monstro*, Amigo de Outro Mundo.

TEURGISTA HERMÉTICO

A verdadeira procedência da magia arcana é um dos maiores debates entre os estudiosos de Arton. Enquanto a magia divina é amplamente reconhecida como um presente dos deuses, a fonte de sua contraparte divide opiniões. Para o arquimago Vectorius, o senhor de Vectora, a magia arcana é um recurso natural a ser dominado com disciplina e estudo — Wynna, a chamada Deusa da Magia, seria apenas um mito conveniente ou uma canalizadora dessa força primordial. Já Talude, o Mestre Máximo da Magia, antigo reitor da Academia Arcana, acredita fervorosamente que todo poder arcano é dádiva de Wynna, disponível para aqueles que buscam compreender seus mistérios. A palavra de Talude tem enorme peso, mesmo depois que ele deixou seu posto na maior escola de magia de Arton.

Assim, não existe vencedor no debate. Talvez nunca exista.

Talvez porque, na verdade, ambos os lados estejam certos, ou nenhum esteja.

Pois nesse contexto de ideias divergentes surge o teurgista hermético — figura que desafia as fronteiras entre magia divina e arcana. Estes conjuradores excepcionais combinam os dois tipos de magia com maestria, tratando-os como aspectos de um mesmo poder universal. Alguns teurgistas acreditam que sua capacidade é fruto de estudo e prática disciplinada, alinhando-se ao pensamento de Vectorius. Outros, no entanto, enxergam sua habilidade como um presente divino, prova da graça de Wynna, ecoando as crenças dos seguidores de Talude.

Independentemente de sua visão, o teurgista hermético é um exemplo vivo de versatilidade mágica. Em combate, pode alternar entre conjurações arcanas devastadoras e magias curativas ou defensivas, garantindo tanto agressividade quanto suporte aos companheiros. Em tempos de necessidade ou emergência, quando um grupo de aventureiros não pode contar com um arcanista e um clérigo, o teurgista hermético preenche ambas as funções com excelência.

Longe das batalhas, sua sabedoria multifacetada faz do teurgista um grande conselheiro e estudioso. Muitos são profundos conhecedores da história de Arton, explorando as intersecções entre religião e feitiçaria. Alguns até desafiam dogmas sagrados ou fórmulas esotéricas, buscando unir igrejas e academias mágicas em busca de entendimento mais amplo.

Entre os mais notáveis teurgistas herméticos, destaca-se Gwen Haggenfar, antiga sumo-sacerdotisa de Wynna. Apesar de suas ambições vilanescas e atitudes destrutivas, ainda é vista como símbolo do equilíbrio que este estudo representa. Alguns sábios inclusive especulam que esta especialidade é a verdadeira razão pela qual uma vilã foi escolhida como maior representante da Deusa da Magia. Seu potencial para unir diversas facções, embora nunca cumprido, teria sido considerado mais importante que seus atos vis.

Teurgistas se consideram uma confraria distinta, vendo uns aos outros como colegas e muitas vezes deixando de lado conflitos maiores ao se encontrar. Diz-se que, durante as Guerras Táuricas, um grupo de aventureiros invadiu uma biblioteca arcana de Tapista apenas para encontrar lá um minotauro teurgista. Como também havia um teurgista no grupo, não houve luta — os dois debateram durante horas, respeitando seus respectivos pontos de vista, apenas por sua especialidade em comum. No fim, o minotauro saiu ileso e o grupo recebeu os pergaminhos mágicos que viera roubar, sem derramamento de sangue.

Contudo, essa postura atrai comentários maldosos e até mesmo desprezo de outros arcanistas e devotos. Os detratores consideram teurgistas molengas sem opinião própria, trilhando um caminho intermediário que na verdade não existe. Acham que eles deveriam assumir uma posição quanto à origem da magia, escolher entre o arcano e o divino. Teurgistas também ouvem críticas de quem os considera fracos em ambos os tipos de magia, sem se comprometer com nenhum deles. Embora esses ataques possam ser exagerados, é verdade que a maioria dos teurgistas é comedida, ponderada, equilibrada... talvez demais. Sempre buscam uma alternativa intermediária entre dois extremos, sempre consideram lados opostos de

uma mesma questão. Poucos deles são seguidores ferrenhos de qualquer causa. Afinal, será que os adversários dessa causa estão mesmo errados? Não podemos aprender com eles?

Mas nada disso anula a versatilidade surpreendente dos teurgistas herméticos. Pelas bênçãos dos deuses, pelo domínio de forças naturais ou por pura força de vontade, o teurgista é uma ponte viva entre os mundos do sagrado e do arcano. As forças fundamentais da Criação.

Admissão

Um candidato a teurgista hermético precisa, mais do que qualquer coisa, estudar. Estudar muito, estudar com afinco, estudar o que muitos consideram as partes mais tediosas da disciplina mística. O conhecimento necessário para ser um teurgista não vem espontaneamente, não surge à medida que o candidato adquire mais poder ou experiência.

Ele está em livros. Em palestras. Em aulas.

O candidato precisa ser aceito em uma instituição de ensino de magia arcana. Contudo, não pode ser *qualquer* instituição: seu estudo não vai envolver a prática da magia, mas a teoria e a filosofia. Assim, apenas os maiores e mais prestigiosos institutos vão oferecer o que ele busca. A Academia Arcana é o maior exemplo, mas também pode-se achar bons cursos de filosofia arcana em Wynlla e Ubani. O candidato deve se dedicar unicamente a isso enquanto o curso durar (em geral, um ou dois meses), sem se aventurar ou se dedicar a outras atividades. Deve também, é claro, passar em quaisquer testes e provas que o curso exija.

Essa é a parte simples.

Munido dessa filosofia, o candidato precisa ser aceito num templo de Wynna ou Kallyadranoch, como estudante de teoria mística e filosofia. Embora possa parecer igual ao passo anterior, esse é muito mais difícil — a exuberância frenética da Deusa da Magia e a tirania do-

minante do Deus do Poder significam que pouquíssimos templos dessas divindades possuem centros de estudo teórico. Muitos candidatos passam meses ou anos apenas buscando um templo que se dedique a estudar a teoria da magia divina. Uma vez que encontre um templo e seja aceito, o candidato deve ficar pelo menos mais um mês imerso em estudos, cumprindo quaisquer tarefas que os sacerdotes exijam.

Munido de todo esse conhecimento, o candidato deve colocá-lo em uso. Deve elaborar uma teoria sobre a origem da magia arcana, uma hipótese que una os dois lados, e apresentá-la para um grupo de estudiosos. A plateia deve ser capaz de entendê-lo, ninguém deve dormir durante a palestra e ele não pode ser chamado de charlatão ou herege.

Se tiver cumprido isso, o candidato terá se tornado um teurgista hermético. E talvez perdido alguns amigos.

MARCA DA DISTINÇÃO

PRINCÍPIO HERMÉTICO

O teurgista hermético supera as divisões tradicionais da magia.

Você é considerado um conjurador tanto arcano quanto divino, e suas magias são consideradas tanto arcanas quanto divinas.

PODERES DA DISTINÇÃO

CONJURAÇÃO UNIFICADA

Nas mãos do teurgista, a magia é uma só.

Escolha um entre seus atributos-chave de magias. Você pode usar esse atributo como atributo-chave de todas as suas magias e habilidades relacionadas a elas, exceto cálculo de PM. Entretanto, restrições que afetem qualquer um de seus tipos de magias (como o uso de armaduras e magias arcanas) passam a afetar ambos os tipos. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo e Religião, habilidade Magias (arcanas), habilidade Magias (divinas).

CONHECIMENTO ADAPTÁVEL

Conhecimento é conhecimento. Um teurgista sabe ler o divino através do arcano e o arcano através do divino.

Quando falha em um teste de Misticismo ou Religião, você pode gastar 1 PM para repetir esse teste usando a outra perícia (Misticismo para um teste de Religião e vice-versa). *Pré-requisito:* Conjuração Unificada.

TEURGIA APLICADA

Um teurgista nunca defere um estudo por outro, pois sabe que arcano e divino são um só.

Escolha duas de suas classes com a habilidade Magias, uma para magias arcanas e outra para magias divinas. Você soma seu total de poderes da distinção no seu nível de cada uma dessas classes (até o limite de seu nível de personagem) para determinar o total de PM que pode gastar nessas magias e os círculos máximos de magia a que tem acesso. *Pré-requisito:* Conjuração Unificada.

VONTADE SOBRE MATÉRIA

O teurgista aprende a lançar magias em sua forma mais pura.

Quando lança uma magia, você pode pagar +1 PM para que ela ignore imunidades e resistências baseadas em sua escola ou tipo (arcana ou divina). *Pré-requisito:* Teurgia Aplicada.

ZÊNITE TEÚRGICO

Fogo ou gelo? Em sua essência, magia é magia.

Quando lança uma magia que causa dano, você pode aplicar a ela efeitos específicos de um tipo de dano como se ela fosse de todos os tipos. Por exemplo, você pode usar um cetro elemental (fogo) com uma magia *Adaga Mental*. *Pré-requisitos:* Conhecimento Adaptável, Teurgia Aplicada.

TIBARITA

Os devotos de Tibar, o Deus do Comércio, são conhecidos por acumular dinheiro, trabalhar incansavelmente em busca do lucro, negociar e barganhar até o limite. Algumas pessoas conhecem também a existência da Cunhagem Sagrada, onde devotos de Tibar fabricariam as moedas usadas em todo o continente. O que poucos percebem é que não interessa a Tibar apenas o enriquecimento individual. Ele é o deus menor que governa as trocas, os negócios, o enriquecimento da sociedade como um todo.

E, para que isso aconteça, é preciso *gastar* dinheiro.

O tibarita é um devoto de Tibar que compreende o aspecto transcendental do gasto, o significado profundo do consumo, o ato de devoção que existe no esbanjamento. Alguns tibaritas são riquíssimos — faz parte de sua adoração ao deus despender todo o ouro que possuem com a maior velocidade possível, sem deixá-lo parado em seus cofres. Outros não têm mais que algumas moedas na bolsa, torrando tudo que ganham no mesmo dia. Outros ainda contraem grandes dívidas com agiotas ou instituições como o Banco Tibar de Valkaria, felizes pelo sacrifício que fazem em nome de seu patrono. Em comum, têm apenas uma coisa: a compreensão de que luxo, ostentação e prazeres materiais não são decadentes, mas sagrados.

A própria palavra "tibarita", segundo alguns, deriva de "sibarita" — um termo que designa pessoas muito afeitas aos prazeres materiais. Contudo, enquanto o significado normal de sibarita remete a sensualidade e indolência, nada disso interessa ao tibarita. Simples luxúria é mera distração, pois a atividade carnal pode ser gratuita. Já preguiça é contra o modo de vida tibarita não porque impede o trabalho, mas porque impede o lazer! O verdadeiro tibarita é alguém que nunca descansa, entrega-se a noites seguidas nas melhores tavernas, dias passados em alfaiatarias de luxo e joalherias exclusivas. Sem dormir, levando seu corpo aos limites, o tibarita busca experiências como viagens a outros Planos e concertos particulares, deleites como banquetes e substâncias alucinógenas, aquisições como obras de arte e grifos puro-sangue. Quando finalmente tomba de exaustão e se rende ao sono, é apenas a contragosto, na melhor suíte de uma estalagem de alto luxo ou no salão do palácio que acabou de comprar.

Engana-se, porém, quem pensa que o tibarita é apenas um boa-vida. Através desses constantes atos de devoção, ele adquire poderes assombrosos, desconhecidos entre outros devotos. O tibarita parece capaz de comprar qualquer coisa: magia, sorte, memórias, capacidades... Outra das doutrinas menos conhecidas de Tibar afirma que, mesmo sendo um deus menor, ele governa boa parte da realidade: até mesmo o Nada e o Vazio obedeceram a parâmetros que hoje pertencem a Tibar quando precisaram um do outro para dar origem à Criação ou quando impuseram a si mesmos limitações como a existência de vinte deuses. Segundo essa crença, tudo que é limitado ou tem um custo pertence a Tibar. Assim, o tibarita usaria seu dinheiro para comprar aspectos da própria realidade, moldar o destino através de seus gastos.

Tudo está à venda para o tibarita, todos podem ser comprados. O próprio impulso de consumir é o bastante para que ele manifeste capacidades únicas. Se o grupo está perdido nas Uivantes, morrendo de frio e de fome, o tibarita pode comprar a existência de uma estalagem acolhedora logo após a próxima geleira. Se um companheiro está à beira da morte, sangrando no chão, o tibarita pode comprar tempo a mais de vida para ele, até que o clérigo chegue com um milagre de cura. E, se um inimigo manifesta uma habilidade mortal, pode subitamente se ver sem ela (mas bem mais rico), enquanto o tibarita ou um de seus companheiros agora descobre que pode usá-la.

Não existe uma ordem formal de tibaritas, mas esses devotos reconhecem uns aos outros. Sua forma de adoração é única, eles se consideram detentores do maior segredo de Arton — o verdadeiro poder do dinheiro. Nada causa mais repugnância a um tibarita do que riquezas paradas e inúteis. Eles muitas vezes buscam os grupos de aventureiros mais ambiciosos e ousados, dispostos a façanhas extraordinárias e lucrativas. Dizem que existe uma conspiração de tibaritas planejando o maior ato de devoção a Tibar em toda a história: o roubo (e gasto) do tesouro de Sckhar.

Admissão

Obviamente, apenas devotos de Tibar podem tentar ser tibaritas. Contudo, a devoção é só o início. Poucos fiéis do Deus Menor do Comércio têm contato com esse lado da religião — assim, o candidato precisa encontrar um tibarita que o eduque ou, no mínimo, ler sobre o caminho do tibarita em algum texto sagrado. Então começa a provação real: para se tornar um tibarita, o candidato deve embarcar numa jornada única, que desencoraja e barra quase todos os que não compreendem os verdadeiros dogmas do esbanjamento.

O candidato deve passar três meses gastando absolutamente *tudo* que ganha. Nenhum tibar, barra de ouro ou outro objeto com função principal de escambo (riquezas, joias etc.) pode permanecer com ele por mais de um dia. O candidato também não pode doar nada disso a seus companheiros ou a estranhos. É preciso realmente *gastar*, pagar por bens e serviços.

E não são quaisquer bens e serviços que cumprem a jornada do tibarita. Ele tem a permissão de ficar com o equipamento que já tinha antes de embarcar nessa jornada. Contudo, ao fim dela não pode possuir nada novo que tenha utilidade em combate ou na vida de aventuras. Não pode fazer melhorias em armas, comprar novas armaduras, investir em um barco ou carroça, adquirir trajes nobres que facilitem uma investigação na corte... Em suma, o gasto diário do tibarita não pode ser utilitário, não pode ter uma finalidade prática. O candidato deve apenas aproveitar a vida.

É possível, no fim da jornada, possuir vestidos de luxo que não tenham função aventuresca (sendo inadequados para bailes da nobreza ou apenas muito espalhafatosos), joias que só sirvam para atrair a cobiça de ladrões ou animais exóticos que passam a vida sendo admirados e paparicados. O objetivo é gastar e aproveitar, não pensar no futuro.

E isso não é tudo. Durante sua jornada de três meses de gastos, o candidato deve ter uma experiência extravagante (como viajar pelos reinos dos deuses ou testemunhar a formação de Arton), adquirir uma obra de arte feita por um mestre (como uma escultura ou pintura) e provar uma comida ou bebida única (como carne de dragão ou dilínio envelhecido por mil anos). Todos esses itens precisam ser adquiridos com dinheiro, não conquistados com façanhas. Isso representa um problema, já que o tibarita não pode economizar! Faz parte do desafio descobrir como vencer essa limitação.

Aqueles que conseguem notam que o dinheiro pode comprar tudo... Até mesmo admissão em uma categoria exclusiva de devotos.

MARCA DA DISTINÇÃO

PODER MONETÁRIO

Para o tibarita, gastar dinheiro é um ato de devoção e o motivo de sua existência.

Quando usa uma habilidade com um custo em PM, você pode consumir uma quantidade de tibares de ouro (limitada por seu Carisma). Cada TO consumido dessa forma paga 1 PM do custo da habilidade. Você pode consumir um número de TO por dia igual ao seu nível. Caso já possua essa habilidade, o limite de TO que você pode consumir por dia aumenta em +5.

PODERES DA DISTINÇÃO

O PREÇO DO SUCESSO

Quem tem dinheiro não tenta, consegue.

Quando vai fazer um teste de perícia, você pode comprar um resultado em vez de rolar um dado. Você deve gastar T$ 100 por número desejado no dado (um 18, por exemplo, custa T$ 1.800). Contudo, um resultado comprado dessa forma não é um sucesso automático (deve superar a CD etc.). *Pré-requisitos:* devoto de Tibar, Car 3.

FARO PARA TESOURO

Para ser capaz de gastar dinheiro, você deve ser capaz de ganhar.

Sempre que é feita uma rolagem para determinar a chance de você ganhar dinheiro e/ou a quantidade de dinheiro que será obtida (incluindo recompensas aleatórias e rolagens de tesouros), você rola duas vezes e você escolhe entre um dos resultados. *Pré-requisito:* O Preço do Sucesso.

GOSTEI, VOU COMPRAR!

Não há nada fora do alcance daqueles que podem pagar.

Quando uma criatura em alcance curto usa uma habilidade de classe que você possa ver, você pode gastar 6 PM para "comprar" essa habilidade. Até o fim da cena, você pode usá-la como uma habilidade de raça (se ela usar um atributo para algo, use seu Carisma). Se "comprar" outra habilidade, você perde a anterior. Habilidades de ameaças com o mesmo nome de habilidades de classe, bem como cada uma de suas magias, também podem ser "compradas" com este poder. *Pré-requisitos:* O Preço do Sucesso, deve ter gastado pelo menos T$ 100.000 ao longo de sua carreira de aventureiro.

REVIRAR OS BOLSOS

"Então era aqui que estava essa algibeira!?"

A cada cena, o primeiro tibar de ouro que você consumir para pagar um custo em PM paga 1d4 PM desse custo. *Pré-requisito:* O Preço do Sucesso.

SAÚDE COMPRADA

Tudo tem um preço, até mesmo a vida.

Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de tibares de ouro (limitada pelo seu Carisma) para "comprar" saúde para uma criatura adjacente. Para cada TO gasto, você recupera 3d8 PV da criatura ou remove uma de suas condições entre abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, enfeitiçado, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado, pasmo e surdo. *Pré-requisito:* O Preço do Sucesso.

TIRANO DO TERCEIRO

Quando Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, foi punido por Khalmyr, seu castigo foi o esquecimento. Mas o "Terceiro", como viria a ser conhecido, assegurou que sempre seria lembrado de alguma forma através de seus mais poderosos filhos. Durante muito tempo, a verdade nessa declaração foi controversa. Ninguém sabia qual era o portfólio do Terceiro — assim, era impossível discernir quem seriam seus "mais poderosos filhos".

Mesmo depois da volta de Kallyadranoch, teólogos especularam sobre isso. Talvez significasse que os Dragões-Reais, seres de imenso poder, ainda se lembravam de seu criador. Talvez todos os dragões de Arton carregassem alguma fagulha do glorioso Kallyadranoch. Mas, para quem conhece a história sangrenta do retorno do Deus dos Dragões, a verdade parece mais literal. Kallyadranoch deixou sua marca em algumas famílias mortais — teve filhos, como avatar ou apenas abençoando determinadas linhagens. Os descendentes dessas famílias carregavam dentro de si um pouco do próprio Kally — algo que serviria para lembrar Arton de quem ele foi. Uma dessas fagulhas foi despertada quando a elfa Yadallina passou a ser cultuada por dragões. Quando seu corpo foi morto, a alma do Deus do Poder a dominou. Kallyadranoch estava de volta.

Mas, mesmo durante os anos de esquecimento, a lembrança de Kally não esteve apenas em Yadallina. Ao longo dos séculos surgiram terríveis guerreiros que tiravam poder de sua ligação com os dragões. Pessoas extraordinárias, capazes de cavalgá-los, que aterrorizavam os céus com sua mera presença. Mesmo sem saber quem era Kallyadranoch, mesmo sem sequer saber que um dia existira um Deus dos Dragões, eles buscavam essas feras mágicas, fazendo alianças com elas. Por sua vez, os dragões reconheciam nesses bípedes algo que os tornava dignos de sua atenção — e, com o tempo, sua subserviência.

Pois esses guerreiros eram mais do que cavaleiros de dragões, mais do que comandantes das tropas de um deus esquecido. Consideravam-se destinados a dominar Arton. Eram tiranos.

Tiranos do Terceiro.

Hoje em dia, todo tirano do Terceiro conhece a verdade sobre seu patrono. Os mais antigos, que perduram desde a época do esquecimento, vangloriam-se de sua força e determinação, orgulhosos por ter servido a Kally quando não havia recompensas por isso, ou qualquer garantia de sua volta. Os mais novos surgem com imensa sede de poder, sabendo que a disputa pelo favor da divindade (e pelo domínio sobre os demais) é mais acirrada do que nunca. Sejam quais forem suas crenças, os tiranos do Terceiro são escolhidos, considerados filhos de Kallyadranoch tanto quanto as míticas linhagens que ele deixou em Arton. De fato, muitos afirmam que apenas aqueles que já têm a marca de Kally em seu sangue podem se tornar tiranos. Ninguém sabe se há alguma verdade nisso.

Tiranos do Terceiro são verdadeiros exércitos em uma só pessoa, cavalgando dragões e aterrorizando o mundo com seu poderio. Raramente formam grupos organizados, confiando apenas em sua montaria dracônica. Alguns são grandes vilões, oprimindo os mais fracos e tomando território para si como verdadeiros dragões. Outros são "apenas" orgulhosos e arrogantes, elevando-se como heróis para provar aos artonianos que nenhuma força (nem os puristas, nem os sszzaazitas, nem mesmo a Tormenta) pode fazer frente aos dragões.

Todo tirano do Terceiro é grandioso e dominador, possuindo autoconfiança suficiente para dobrar a vontade de um dragão. É essa presença altiva que também faz sua montaria cultuar Kallyadranoch — afinal, dragões não costumam ser devotos do deus que os criou. O tirano do Terceiro se considera superior aos dragões, capaz de orientá-los e comandá-los. Com o tempo, o corpo do tirano passa a acompanhar dessa soberba. Ele se torna mais forte e resistente, pode cobrir sua pele de escamas e até mesmo usar uma baforada como a dos dragões. Mas alguns dizem que o tirano não está se tornando parecido com as feras... Está revelando a semelhança familiar com Kally, e os dragões foram criados a sua imagem e semelhança.

Seja um aventureiro heroico ou um criminoso desprezível, um tirano do Terceiro é um dos combatentes mais impressionantes de Arton. E, não importa o que tenha feito até agora, talvez cada um deles um dia seja chamado para lutar em nome de seu patrono, na guerra definitiva pela dominação.

ADMISSÃO

Alguns tiranos do Terceiro dizem que a capacidade de ser um deles está no sangue. Se isso for verdade, um candidato deve antes de mais nada buscar a história de sua linhagem, na tentativa de determinar se existe alguma fagulha de Kallyadranoch em seu passado. Mas essas famílias são muito raras — assim, a maioria dos candidatos prefere acreditar que qualquer um com poder e determinação suficientes pode se tornar um tirano.

Apenas devotos de Kally podem sequer tentar. Existe somente um passo para se tornar um tirano, mas não é nada fácil: o candidato deve localizar um dragão jovem e convencê-lo a servir de montaria. Não basta firmar um acordo temporário ou implorar ao dragão por um favor. É preciso, de alguma forma, dobrar a vontade dele, domá-lo como se fosse um animal qualquer, forçá-lo a aceitar o candidato como seu cavaleiro e, de certa forma, seu mestre. Desnecessário dizer, o candidato deve cumprir essa façanha sem ajuda de companheiros.

Alguns candidatos tentam fazer isso pela força bruta — é um feito quase impossível, mas alguns acreditam poder sobrepujar um dragão fisicamente, amarrá-lo e obrigá-lo a ser cavalgado. Outros enganam sua futura montaria, prendendo-a em juramentos sagrados ou dominando-a através de um item mágico. Também existem aqueles que abordam o dragão com uma proposta, então provam a ele que merecem ser obedecidos.

Seja como for, uma vez que um candidato consiga fazer um dragão se dobrar, ele agora é um tirano do Terceiro. Cavaleiro e dragão formam um vínculo místico e inquebrável, tornando-se representantes de Kallyadranoch no mundo material. O dragão será a montaria do tirano até que um dos dois morra. Ao longo do tempo, ambos começarão a se parecer — ou, como os tiranos afirmam, uma face do Deus dos Dragões começará a se manifestar através da dupla.

MARCA DA DISTINÇÃO

COMPANHEIRO DRAGÃO

Para o tirano, o primeiro passo é o elo com seu dragão.

Você recebe um companheiro dragão jovem (de um tipo a sua escolha) que serve a você como um parceiro montaria iniciante (veja o quadro). Se o seu companheiro dragão morrer, você fica atordoado por 1 rodada. Um companheiro dragão morto pode ser substituído com uma ação entre aventuras.

Companheiro Dragão

O companheiro dragão de um tirano do Terceiro é um parceiro montaria especial. Use as estatísticas de um grifo (*Tormenta20*, p. 262) destruidor iniciante, com o subtipo de criatura dragão. Alternativamente, se tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, use um dragão jovem (p. 67). Em ambos os casos, conforme o poder do tirano aumenta, o mesmo acontece com seu companheiro.

Se você tiver pelo menos três poderes da distinção, seu companheiro dragão se torna veterano e, se tiver todos os cinco poderes, ele se torna mestre. Além disso, ao se tornar mestre, seu companheiro dragão vira um dragão adulto; ele se torna uma criatura Enorme e, além de seus benefícios normais, fornece a habilidade Aura Aterradora (CD Car). Além disso, o companheiro dragão recebe a habilidade Metamorfose Dracônica. Assumir outras formas não altera as habilidades de parceiro do dragão e pode ser útil como disfarce mas, dependendo da forma adotada, pode impedi-lo de servir como montaria. Veja *Tormenta20*, p. 311, para essas habilidades dracônicas.

PODERES DA DISTINÇÃO

ASPECTO DE KALLYADRANOCH

O corpo do tirano manifesta o elemento de seu companheiro dragão.

Você se torna imune à Aura Aterradora de dragões e recebe redução de dano 10 contra o tipo de dano do sopro do seu companheiro dragão. Além disso, se possuir o poder Escamas Dracônicas, os bônus fornecidos por ele aumentam para +5. *Pré-requisitos:* devoto de Kallyadranoch, treinado em Cavalgar.

APOTEOSE DO TERCEIRO

Graças à magia do Terceiro, o tirano e seu dragão podem se tornar verdadeiramente um.

Se estiver com seu companheiro dragão e sob efeito de Ira Dracônica, você pode gastar uma ação completa e 10 PM para se fundir a ele com duração sustentada. Você continua recebendo os benefícios de seu dragão, mas seu tipo muda para monstro e seu tamanho muda para Grande, e você recebe imunidade contra o tipo de dano do seu parceiro, deslocamento de voo 18m e +2 em Força, Constituição, Inteligência e Carisma (esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais). Além disso, recebe uma arma natural de mordida (1d8, crítico x2, perfuração); uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo de mordida (se já possuir uma mordida, em vez disso seu dano aumenta em dois passos). *Pré-requisitos:* Dádivas do Dragão, Sopro Compartilhado.

DÁDIVAS DO DRAGÃO

Um combatente devotado, o tirano é recompensado com uma fração de poder divino.

Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Sabedoria). A cada dois outros poderes da distinção, você aprende uma magia divina de 1º círculo adicional. Se for um conjurador divino, essas magias podem ser de qualquer círculo a que tenha acesso. *Pré-requisitos:* treinado em Religião, Ira Dracônica.

IRA DRACÔNICA

Os músculos do tirano incham enquanto energia arcana corre em suas veias.

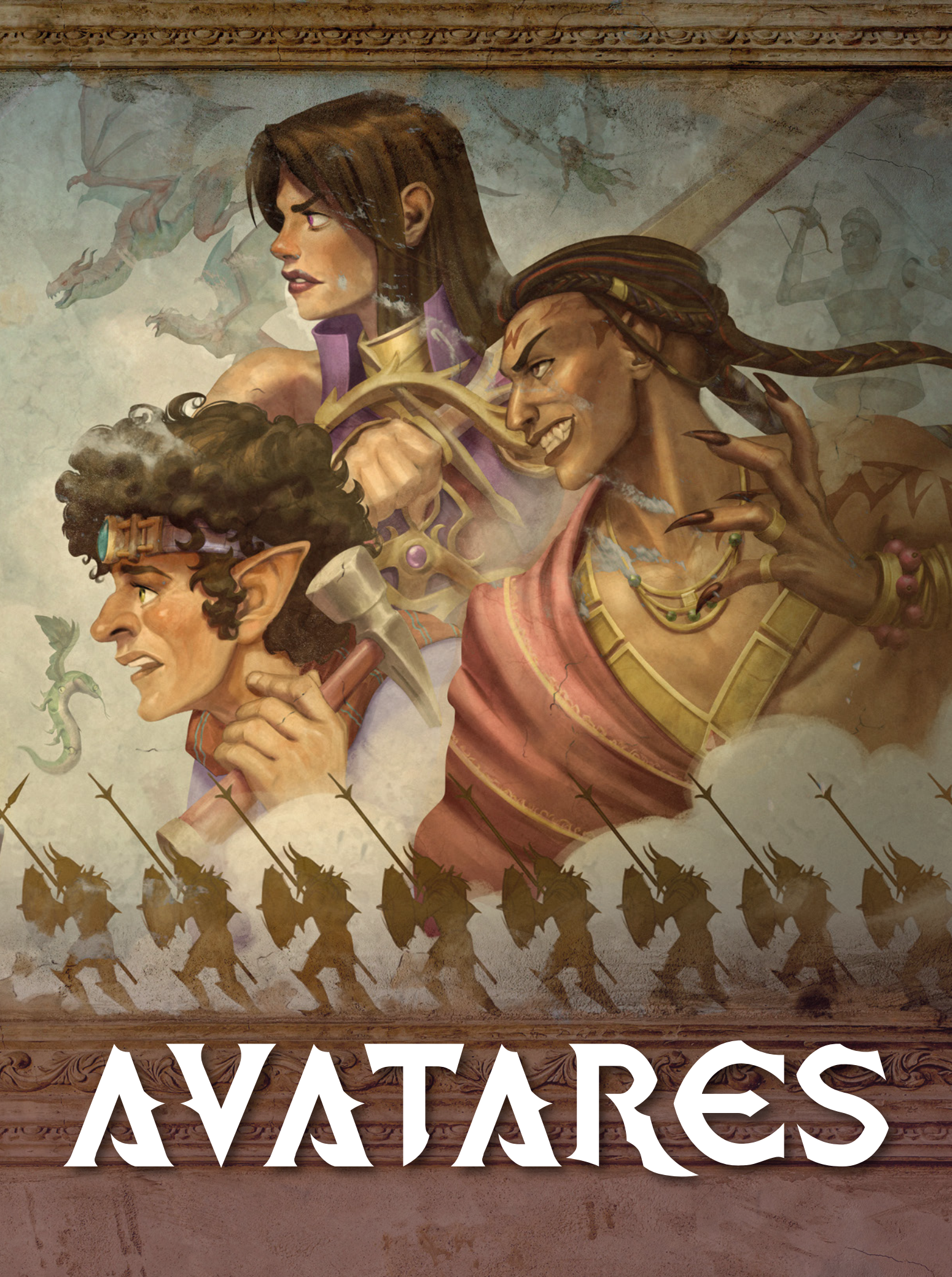
Você pode gastar 3 PM para invocar o aspecto combativo de Kallyadranoch até o fim da cena. Você recebe redução de dano 5 e +2 em testes de ataque, rolagens de dano e na CD de seu Sopro Compartilhado e de suas habilidades mágicas. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, Aspecto de Kallyadranoch.

SOPRO COMPARTILHADO

A respiração do tirano exala magia elemental.

Você recebe o poder concedido Baforada Dracônica (p. 42) para o elemento do sopro de seu companheiro dragão. Se você já possui esse poder, seu dano total aumenta em mais dois dados e, quando usa seu sopro, você pode escolher entre afetar uma criatura em alcance médio ou todas as criaturas em um cone de 6m. *Pré-requisito:* Ira Dracônica.

CAPÍTULO
3
DEUSES E



AVATARES

História do Panteão

O Início da Criação

No início havia o Nada e o Vazio, duas entidades cósmicas de poder incompreensível. Ninguém sabe se teriam consciência ou vontade — ou, caso tenham, se mortais ou deuses poderiam compreender sua "mente". O Nada e o Vazio se uniram e deram à luz vinte divindades.

Diferentes de seus progenitores, eram seres de paixão, fúria, desejo, alegria... Tinham individualidade, suas próprias personalidades. De fato, foram as primeiras personalidades a existir. Alguns filósofos especulam que todos os indivíduos são, de alguma forma, reflexos desses vinte arquétipos.

O Panteão.

Eles eram: Khalmyr, o Deus da Justiça, rei dos deuses e líder do Panteão. Nimb, o Deus do Caos, da Sorte e do Azar. Allihanna, a Deusa da Natureza. Azgher, o Deus-Sol. Glórienn, a Deusa dos Elfos e da Perfeição. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões e do Poder. Keenn, o Deus da Guerra. Lena, a Deusa da Vida. Lin-Wu, o Deus da Honra. Marah, a Deusa da Paz. Megalokk, o Deus dos Monstros. Oceano, o Deus dos Mares. Sszzaas, o Deus da Traição. Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. Tauron, o Deus da Força. Tenebra, a Deusa das Trevas. Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia. Tilliann, o Deus da Criatividade e dos Gnomos. Valkaria, a Deusa da Aventura, da Ambição e da Humanidade. Wynna, a Deusa da Magia.

Por que esses vinte? Por que tais portfólios? Esses talvez sejam os mistérios mais fundamentais da Criação, perguntas que nunca serão respondidas. A única coisa que se pode afirmar com razoável certeza é: os conceitos que as divindades governavam surgiram com elas próprias. Porque havia Khalmyr, passou a haver ordem. Porque havia Nimb, passou a haver mudança. Mesmo conceitos que só foram materializados mais tarde faziam parte de um todo maior, que passou a existir por causa de cada deus. Mesmo antes de existir vida, a presença de Lena estabeleceu que a vida poderia existir, e que "vivo" e "não vivo" eram coisas separadas. Muitos desses aspectos da realidade são tão básicos que é difícil imaginar que um dia eles se formaram.

O Nada e o Vazio também criaram Arton — mas apenas o corpo celeste sem forma. Tudo que existe hoje em dia foi moldado ou impulsionado pelos vinte deuses originais. Segundo vários sábios, Arton foi construída em sua forma final pelos gênios, servos dos deuses criados para essa tarefa.

Esse período é vago, fluido, etéreo — parcialmente, porque o conceito de tempo ainda estava sendo estabelecido. Então Azgher e Tenebra lutaram por supremacia, cada um desejando que seu portfólio dominasse o novo mundo. Khalmyr decretou um empate, com uma divisão entre dia e noite. Isso solidificou o conceito de tempo, dando um dos primeiros parâmetros regulares para medir quando algo acontecia "depois" de outra coisa.

Os portfólios dos vinte deuses, desde então, determinam quais são os aspectos mais presentes, mais fortes, mais sagrados da Criação.

O Nascimento dos Povos

As criaturas que já existiam eram poucas — na verdade, em Arton só se conhece o gigante Gormaggor, surgido antes que o tempo estivesse firmado. Os gênios eram essencialmente seres feitos para uma tarefa, apenas mais tarde adquiriram individualidade. Tudo isso eram reflexos do conceito de Vida, mas não era vida verdadeira.

A vida surgiu quando Lena, observando Arton pronta, mas estéril, derramou uma lágrima sobre os oceanos. A partir dessa lágrima surgiram os primeiros seres vivos — criaturas minúsculas, invisíveis, dotadas de pouca coisa além da capacidade de nascer, reproduzir-se e morrer. O Oceano, tomando essa vida incipiente sob sua proteção, moldou-a em uma variedade de seres. A partir disso também foi descoberta outra capacidade dos seres vivos: evoluir.

As mudanças dos seres vivos foram notadas por Allihanna. Ela os impulsionou a sair das águas, povoar também o mundo seco. Essa jornada, a maior já empreendida em Arton, fez com que uma nova divindade surgisse: Laan, o Deus Menor das Viagens. Não se sabe se outros deuses menores existiam antes dele, mas é o primeiro a ser registrado.

A partir de então, a vida explodiu. Kallyadranoch materializou seu portfólio na forma de dragões — talvez os primeiros seres inteligentes capazes de nascer e se reproduzir. Contudo, os dragões não constituíam um *povo*. Não formavam comunidades, não tinham uma cultura, não modificavam Arton em grande escala. Isso ainda estaria por vir. Era, na verdade, o grande plano de Tilliann, que antes de todos teve a ideia de criar uma raça inteligente, inventiva, capaz de desenvolver uma identidade própria. O Deus da Criatividade sonhava com seus "gnomos", mas ainda não era capaz de colocar seus planos em prática.

Megalokk também deu origem a criaturas vivas. Contudo, contrariando e afrontando Allihanna, criou seres que não obedeciam aos ciclos naturais: monstros. Nenhuma outra criatura viva conseguia prosperar durante a Era dos Monstros. Então os deuses se uniram e puseram um fim a esse período. Os monstros de Megalokk foram banidos a poucas regiões de Arton.

E, algum tempo depois, Glórienn revelou aos demais deuses o primeiro povo inteligente: os elfos.

Os elfos eram perfeitos como sua deusa. E, como ela, permaneciam separados de tudo que havia na Criação. Pois Glórienn não considerou que Arton era digna de receber o primeiro povo. Eles formaram sociedades, cultura... Em Nivenciuén, o Reino de Glórienn.

Mais e mais povos surgiram. Fadas, zarkhassianos, nagah... Vários deuses povoaram Arton com criaturas capazes de transformá-la, construir sobre o mundo civilizações que refletissem eles mesmos. Em um caso muito raro na história, os anões foram criados quando Khalmyr e Tenebra se apaixonaram. Isso é um dos primeiros reflexos dos mortais sobre os deuses: assim como a vida surgia pela união de dois seres mortais, um povo inteiro surgiu pela união de dois deuses.

Os povos inteligentes mudaram a Criação para sempre. Segundo muitos teólogos, são a verdadeira função da Criação. Enfim Arton estava viva, em movimento, fervilhando de novas ideias. Nesse período surgiram muitos deuses menores, alguns capazes de criar suas próprias raças.

Também nesse período surgiu a humanidade.

E também nesse período Glórienn enfim considerou Arton digna de receber os elfos.

A Revolta dos Três

A chegada dos elfos em Arton marca o ano zero do calendário mais difundido entre os mortais, mas tem um impacto muito maior. Até então, o Panteão fora imutável. Lutas entre deuses nunca significaram queda ou morte. Mas o surgimento dos elfos como um povo extremamente desenvolvido e sofisticado em um mundo já povoado por outras culturas deu origem a eventos que mudariam essa estabilidade.

Os elfos se estabeleceram em terras dominadas pelos hobgoblins e teve início a Infinita Guerra. Embora fosse algo gigantesco para os mortais envolvidos, a Infinita Guerra não parecia afetar muito os deuses. Afinal, Glórienn era uma deusa maior. Os goblinoides tinham sido criados por deuses menores. Não havia ameaça, não havia sequer comparação.

Alheio à Infinita Guerra, Tilliann continuava fazendo "ajustes" em seus gnomos, que também nunca haviam pisado em Arton. Numa de suas distrações, Tilliann fez uma descoberta incrível.

Era um novo lugar. Ou melhor, um não lugar. Não outra dimensão, nem outro espaço. Algo *completamente* diferente, totalmente separado da Criação. Outra realidade, intocada até mesmo pelo Nada e pelo Vazio. Um espaço onde ele poderia criar qualquer coisa.

Tilliann, eternamente fascinado pela bravura de Valkaria, mostrou a ela sua descoberta. De alguma forma, Kallyadranoch também ficou sabendo. Talvez ele estivesse vigiando os outros dois deuses; talvez Tilliann tenha contado, sem conseguir manter segredo. Talvez os dois tenham achado que, para concretizar seu grande plano, precisassem da ajuda do Deus do Poder.

O fato é que os Três escolheram povoar esse não lugar — essa Anticriação — com criaturas novas, inteiramente suas. Criaturas de poder, criatividade e ambição. Como nenhum outro deus havia tocado a Anticriação, não havia sequer o conceito de seus portfólios ali. Não havia ordem, natureza, magia, paz... Apenas poder, criatividade e ambição desprovidas de amarras. Usando o que haviam aprendido na Criação, os Três deram a seus novos filhos uma realidade material. Tudo a serviço desses novos seres, batizados *lefeu*.

Os Três então criaram deuses falsos, para guiar os lefeu em suas existências ilimitadas, e deixaram-nos para progredir e crescer.

Quando Tilliann voltou para observar seus filhos, ficou horrorizado. Os lefeu não demoravam eras inteiras para evoluir, não precisavam de milênios para desenvolver suas sociedades. Pois, em sua realidade, *não podia existir limite para o poder, a ambição e a criatividade*.

Assim, os lefeu tinham assassinado seus deuses falsos. Tinham destruído e substituído sua realidade. Não existia mais tempo, espaço, vida, morte... Apenas eles mesmos. Na Anticriação, tudo era lefeu. Ao ver isso, Tilliann enlouqueceu.

Valkaria e Kallyadranoch se recolheram a seus próprios reinos, mas o resto do Panteão já percebia o que estava acontecendo. Não havia barreira entre Criação e Anticriação, não havia como limitar os lefeu. Khalmyr então decretou que eles deviam ser destruídos, antes que invadissem a Criação e a transformassem neles mesmos.

Mas os Três escolheram proteger seus filhos terríveis. Essa foi a Revolta dos Três.

No que talvez tenha sido a maior batalha já travada, Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch enfrentaram os demais deuses maiores. Exércitos de humanos, máquinas de guerra e revoadas de dragões... Os Planos foram abalados por confrontos titânicos. Mas, no final, os Três foram derrotados. E punidos, suas penas decretadas por Khalmyr.

Valkaria ainda continuou como uma deusa maior, mas foi transformada em pedra e deixada no mundo material. Quando seus filhos se provassem dignos, ela poderia ser libertada. A justificativa: Valkaria só era culpada de ser ela mesma. Algo duvidoso, mas a clemência do Deus da Justiça se provou acertada mais tarde.

Tilliann perdeu a divindade. Sua essência divina foi usada para forjar uma barreira entre Criação e Anticriação. Embora fosse agora um "mortal", ainda não podia morrer de velhice. Louco e miserável, passou a vagar por Arton.

A pena mais severa foi a de Kallyadranoch. Talvez porque poder sem limites fosse a principal ameaça à Criação, talvez por saber que o Deus dos Dragões podia tramar vingança, Khalmyr decretou que ele fosse esquecido.

Também esquecidos foram os lefeu. A causa da Revolta dos Três passou a ser desconhecida para quase todos os artonianos — até mesmo os deuses. Isso marcou as primeiras quedas de deuses maiores. A partir de então, nenhum deles estaria totalmente seguro.

No intuito ostensivo de garantir a segurança do Panteão, Sszzaas convenceu os demais deuses a criar os Rubis da Virtude. Essas joias continham a energia vital de um deus — se um Rubi fosse destruído, o deus também seria. Era impossível saber qual Rubi pertencia a qual deus e eles foram distribuídos aleatoriamente. Assim, acreditavam os deuses, não poderia mais haver guerra aberta entre eles. A vida de cada um estava nas mãos dos outros.

Contudo, isso era uma trama de Sszzaas. O Deus da Traição roubou os Rubis da Virtude e tentou se tornar o líder do Panteão. Seu plano foi descoberto e Khalmyr prendeu-o na forma de um avatar — sem, contudo, que ele caísse, talvez para evitar nova instabilidade. Voltar a seu poder total seria o grande objetivo de Sszzaas desde então.

O Panteão Ameaçado

A Revolta dos Três teve como consequência secundária a ascensão de dois novos deuses maiores: Hyninn, o Deus dos Ladrões, criador dos hynne... e Ragnar, o Deus da Morte e dos Goblinoides.

Glórienn, subitamente, não estava mais apenas assistindo a seus filhos enfrentarem um povo sem um patrono no Panteão. Fazia parte de uma guerra divina. E subitamente a Morte passou a ser um conceito sagrado. O culto a Ragnar se espalhou por outros povos na faceta de Leen, um deus sutil e soturno, representado com um manto e uma foice.

Contudo, foi a faceta brutal de Ragnar que procurou Thyatis, para que ele escrevesse uma profecia, moldando o futuro. Ragnar/Leen tinha um plano: unir os povos goblinoides de Lamnor sob um grande general, promover massacres, então sacrificar esses mesmos povos, esse mesmo general, com um evento cataclísmico. Tamanho morticínio seria o maior sacrifício da história e alçaria o Deus da Morte a patamares inconcebíveis. Contudo, Thyatis podia escrever a profecia como quisesse. Assim, inseriu salvaguardas para que os mortais e os deuses tivessem chance contra esse estratagema.

Tudo culminou no surgimento de Thwor Khoshkothruk, o general profetizado. De fato, Thwor uniu os goblinoides, venceu os reinos humanos de Lamnor. Acima de tudo, derrotou os elfos e tomou sua cidade-estado, encerrando a Infinita Guerra. Vendo a tragédia, Glórienn desceu a Arton em forma de avatar, pronta para enfrentar Thwor pessoalmente, ainda que isso contrariasse os princípios de que os deuses não deveriam interferir de maneira direta em Arton.

Contudo, Thwor venceu Glórienn em combate individual.

Derrotada, ferida, combalida e, acima de tudo, chocada, Glórienn se encolheu num casulo de tristeza, ressentimento, autopiedade. Era inconcebível que seus filhos, o primeiro e mais perfeito dos povos, tivessem sido derrotados por meros goblinoides. Era inconcebível que ela, a mais perfeita das deusas, tivesse sido humilhada por um *mortal*.

Em sua raiva, Glórienn procurou uma arma, qualquer arma, que pudesse usar contra os goblinoides. Tanna-Toh se apiedou dela e permitiu que visitasse um grupo de matemáticos capazes de prever o futuro, cujos conhecimentos eram considerados poderosos demais para serem compartilhados com mortais ou deuses. Foi lá que Glórienn soube que "uma tempestade" de poder devastador cairia sobre Arton.

Em sua soberba, a Deusa dos Elfos acreditou que poderia controlar a tempestade, fosse o que fosse. Peregrinou entre os deuses, convencendo cada um a não deter sua chegada. Por fim, a tempestade se revelou. Eram os lefeu, mais uma vez. Eles haviam descoberto uma brecha na barreira entre realidades e enviado um arauto para descobrir algo que pudessem conquistar, depois de já terem conquistado tudo em sua Anticriação. Motivados por Glórienn e sem lembrança dos lefeu, os deuses manipularam os acontecimentos para que a tempestade chegasse.

Foi a Tormenta.

Enquanto isso, o Panteão foi abalado de outras formas. Sszzaas manipulou acontecimentos em Arton, forçando os deuses a reinstituir seu poder total para deter o Paladino de Arton, um antigo campeão que agora, usando o poder dos Rubis da Virtude, era uma ameaça a todos eles. Um grupo de aventureiros venceu as masmorras planares na estátua de Valkaria, libertando a deusa e permitindo que seu poder abençoasse todo o mundo.

Como parte de um plano dos lefeu, servos da Tormenta invadiram o Reino de Glórienn e tentaram matá-la. Mesmo sendo onipotente ali, a deusa estava tão devastada que não conseguiu reagir. Fugiu de seu próprio reino e assim caiu, tornando-se uma deusa menor.

Glórienn se entregou a Tauron, para ser escravizada e protegida. A vaga no Panteão foi preenchida por Kallyadranoch.

Novos Reis

Em Arton, as Guerras Táuricas foram uma invasão do Reino dos Minotauros contra seus vizinhos no Reinado. No Panteão, Tauron foi fortalecido por esse evento. Desafiou Khalmyr pela liderança do Panteão — apenas a segunda vez que isso aconteceu em toda a história. A primeira com sucesso. Em vez de lutar, o Deus da Justiça abdicou de seu posto, provando que a Ordem triunfava sobre a Força. Tauron se tornou o líder do Panteão.

Contudo, isso durou pouco. A influência da Tormenta em Arton ficava cada vez maior e Aharadak, um Lorde da Tormenta, já era um deus menor. Quando uma área de Tormenta começou a se formar na capital do Reino dos Minotauros, Tauron desceu a Arton para proteger seu povo. Foi então traído por Glórienn, que o feriu com uma flechada. Aharadak o matou e ascendeu a deus maior. Os maiores medos dos deuses desde a Revolta dos Três estavam se concretizando. A Tormenta estava no Panteão.

Enquanto isso, a profecia ditada por Ragnar se cumpriu. Mas, escrita por Thyatis, não seguiu o que o Deus da Morte havia planejado. Thwor manipulou os eventos e morreu junto a Ragnar, ascendendo a um deus maior.

Também mais ou menos no mesmo período, Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, desafiou o Deus da Guerra em seu torneio, vencendo-o e matando-o. Usou para isso a espada Holy Avenger, obtida em um acordo com Sszzaas, quando o Deus da Traição voltou ao Panteão.

Todas essas mudanças, principalmente a ascensão de mortais, elevaram a Deusa da Aventura. Valkaria se ergueu como a nova líder do Panteão.

São muitas mudanças num período de tempo que, para um deus, é menos que um piscar de olhos. Durante quase toda a história da Criação Khalmyr foi o líder — a Ordem e a Justiça eram os conceitos mais predominantes. Agora Arton é, antes de mais nada, Ambição e Aventura. Talvez isso signifique ainda mais mudanças, ainda mais crises. Talvez signifique uma era de ouro para os mortais. Talvez os próprios mortais sejam os únicos capazes de definir isso.

Afinal, nem mesmo os deuses do Panteão conhecem o futuro.

AHARADAK

DEUS DA TORMENTA

Quando a Tormenta se abateu sobre Arton, os mais otimistas pensaram que se tratasse de um fenômeno isolado. Quando uma nova área de Tormenta se formou em Trebuck, os artonianos souberam que a Tempestade Rubra iria perdurar. Logo depois a revelação do primeiro Lorde da Tormenta, Gatzvalith, foi a prova de que era uma invasão de criaturas inteligentes e aberrantes. Ainda assim, os mais otimistas tinham algum conforto: Gatzvalith era poderoso, mas não era um deus. Havia cultistas da Tormenta, mas não recebiam poderes divinos.

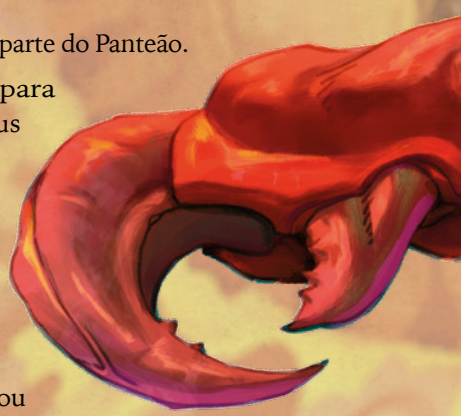
Então surgiu a área de Tormenta de Zakharov e seu Lorde: Aharadak, o Devorador.

Aharadak foi descoberto pelo grupo de heróis conhecido como Companhia Rubra. Diferente de outros lefeu, convidava os artonianos a conhecê-lo. Quanto mais fundo a Companhia Rubra se embrenhou na nova área de Tormenta, mais encontrou sinais de culto a Aharadak, culminando em um templo inteiro, onde uma congregação de fiéis liderados por lefeu praticava cerimônias devassas. No fim da incursão, os heróis testemunharam o Reino de Glórienn, a antiga Deusa dos Elfos, corrompido pela Tormenta.

Mas ainda restava aos artonianos o conforto de que Aharadak era apenas um deus menor. Seguramente, mais cedo ou mais tarde, o Panteão iria se erguer para proteger Arton... Certo?

O impensável aconteceu quando Tauron, o antigo Deus da Força, desceu a Arton para impedir que a Tormenta tomasse o Reino dos Minotauros, morrendo em combate. Com isso, o antigo Deus Menor da Tormenta ascendeu.

Aharadak passou a fazer parte do Panteão.



Não há mais espaço para otimismo. Agora há um Deus da Tormenta dividindo espaço com os demais deuses maiores. A Tempestade Rubra é parte intrínseca de Arton, trazendo consigo sua corrupção, sua loucura, sua depravação. Apenas os artonianos mais inocentes ou tolos têm qualquer esperança de banir a Tormenta. Quase todos aceitam que, com Aharadak no Panteão, tudo que se pode fazer é retardar seu avanço, coibir seu culto. Aproveitar o tempo que ainda nos resta, enquanto ainda *existe* Arton, ainda existe morte e vida, animais e monstros, passado e futuro, natureza e civilização. Em breve, dizem os devotos de Aharadak, não haverá nada disso. Tudo será tomado pela Tormenta.

Tudo será lefeu.

Mas Aharadak ainda não é um dos membros mais poderosos do Panteão. Nunca contará com mais devotos que a Deusa da Humanidade, o Deus do Caos ou o Deus da Justiça. Nunca ascenderá à liderança do Panteão. A Tormenta nunca será o aspecto mais importante de toda a Criação.

Certo...?

MOTIVAÇÕES

Aharadak é, antes de mais nada, lefeu. Os Lordes da Tormenta mantêm alguma individualidade, têm suas próprias personalidades, seus próprios objetivos, podem até mesmo competir entre si. Contudo, ainda enxergam tudo que não é lefeu como profano, repugnante e odioso. Aharadak preza, acima de tudo, o domínio total de tudo que existe, a transformação de Arton na Anticriação.

Outros Nomes. O Devorador; o Deus Rubro; o Lorde da Tormenta; o Redentor, entre alguns cultistas.

Áreas de Influência. Tormenta, devassidão, dor, loucura, fome, servidão, corrupção, evolução.

Símbolo Sagrado. Um olho macabro de pupila vertical e cercado de espinhos. Cultistas enlouquecidos podem usar quase qualquer objeto ou imagem repugnante como símbolo sagrado, incluindo partes de seus próprios corpos.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Corrente de espinhos.

Cores Significativas. Vermelho.

Lema. "Tudo é lefeu."

Diferente de outros deuses, que buscam ser cultuados como um meio para um fim mais importante, o culto ao Deus da Tormenta é um fim em si mesmo. Cultuando Aharadak, os artonianos aos poucos se transformam em versões dos lefeu: suas mentes são erodidas, suas almas são corrompidas, seus corpos são distorcidos.

Nada agrada mais a Aharadak do que ver um artoniano abrindo mão do que é. Sempre que um indivíduo único perde um pouco de si mesmo para abraçar a Tormenta, Aharadak se alegra. O culto ao Devorador sobrepuja, avassala e por fim destrói todos os outros aspectos da vida.

A presença de Aharadak como um lefeu aparentemente "único" levou alguns artonianos a achar que é possível negociar com o Devorador. Que ele possui outro lado. Que, não fazendo parte da Criação, não pode realmente ser considerado maligno. Contudo, isso não passa de ilusão. Aharadak consegue compreender a diferença entre um de seus cultistas e um objeto como uma pedra — mas apenas porque isso o ajuda a corromper Arton. O Deus da Tormenta não tem empatia por nenhum artoniano, não vê valor em nada que não seja lefeu.

As motivações de Aharadak, assim, são ao mesmo tempo simples e incompreensíveis. Ele deseja acabar com a realidade que os artonianos conhecem. *Tudo* que pareça minimamente familiar para qualquer não lefeu é anátema para Aharadak. Cultuá-lo é trair a Criação, devotar-se a um senhor que não admite nada que não seja igual a ele mesmo. O mais sanguinário e depravado cultista da Tormenta ainda é um iniciante aos olhos de Aharadak — tão patético quanto repulsivo. Em contrapartida, o mais reles pedaço de matéria vermelha é algo belo, perfeito e exaltado, mais importante que qualquer deus.

Relações

A única fagulha de "otimismo" que ainda não se provou falsa é: embora a Tormenta esteja corrompendo e modificando Arton, Arton também está modificando a Tormenta. Alguns afirmam que Aharadak está se tornando mais artoniano e, assim, transformando-se em algo que pode ser combatido. Ou até mesmo tolerado.

Allihanna e Oceano são seus maiores inimigos, representando a forma mais óbvia de oposição à Tormenta. Aharadak já aprendeu a diferença entre natureza e objetos artificiais, então compreende a razão de ser detestado por essas divindades. Da mesma forma, sabe que deuses heroicos como Khalmyr, Azgher e Thyatis o veem como um vilão supremo, e entende que Lena o considera uma ameaça à Vida.

Existem deuses que, involuntariamente, acabam "próximos" de Aharadak. Devotos loucos de Nimb já encontraram sentido e certa lógica nas arengas dos cultistas do Devorador. Marah não se opõe diretamente a Aharadak — afinal, quando tudo for lefeu, haverá paz absoluta.

Mais assustadora é a relação entre Aharadak e Valkaria. Quase ninguém sabe como a Tormenta foi criada, mas um dos traços mais importantes dos lefeu (a necessidade de evolução) é herdado da Deusa da Humanidade. Assim, seus objetivos podem coincidir, e alguns devotos de Valkaria já começaram a enxergar a Tormenta como mais uma ferramenta de superação.

IGREJA E CLERO

De início, a igreja de Aharadak era espalhada em pequenas células sem muita comunicação entre si. Contudo, desde a ascensão do Devorador, em poucos anos seu culto ganhou grandes proporções e possui até mesmo um sumo-sacerdote notório em todo o continente.

O culto ainda é proibido na maior parte dos reinos — principalmente aqueles que tiveram contato direto com a Tormenta, como Bielefeld ou os Feudos de Trebuck. No entanto, a destruição da área de Tormenta de Zakharov e "abertura" da cidade Ahar'kadhan vem levando a uma percepção de que esta religião pode não ser de todo maligna e deveria talvez ser até mesmo permitida no Reinado.

Seja como for, células de cultistas de Aharadak estão entre os mais perigosos e cruéis adversários que qualquer grupo de aventureiros pode enfrentar. Até mesmo bandos malignos ou amorais ficam pasmos com o nível de depravação que existe em congregações medianas do Devorador. Esses fanáticos ferem a si mesmos, realizam sacrifícios com regularidade, corrompem e distorcem a própria realidade a seu redor. De fato, um sinal da presença de fiéis do Devorador pode ser anomalias com o tempo e o espaço. O culto a Aharadak pode surgir em qualquer lugar, da maior metrópole à aldeia mais pacata, e invariavelmente traz consigo sofrimento terrível.

Existem devotos de Aharadak que não são malignos, e que pregam a coexistência entre as duas realidades. Eles mantêm seus poderes, o que teoricamente sugere que Aharadak os aprova... Mas quanto dessa aprovação é genuína, e quanto é apenas um estratagema de corrupção?

AVATAR

O avatar mais comum de Aharadak é uma monstruosidade do tamanho de um castelo, coberta de carapaça, pedaços de carne esponjosa e bocarras cheias de dentes afiados. Em meio a esse caos, um único e imenso olho vermelho.

No entanto, correm boatos de que Aharadak possui outros avatares — um guerreiro trajado em couraça vermelha, um feiticeiro sem rosto, uma barda com a boca costurada. Também já teria assumido formas inofensivas, até mesmo nascido em uma família humana humilde, crescendo como uma criança-prodígio da degradação. Nenhuma tática é perversa demais para o Devorador.

AVATAR DE AHARADAK — ND 5

Monstro (lekael) Colossal

Iniciativa +22, **Percepção** +31, percepção às cegas (longo)

Defesa 73, **Fort** +37, **Ref** +27, **Von** +31, imunidade a efeitos mentais e medo, maior que a morte, redução de dano 20

Pontos de Vida 2.477

Deslocamento 3m (2q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Sete garras +67 (4d10+31, 19).

Carapaça Suprema O Avatar de Aharadak sofre apenas metade do dano de fontes mundanas, exceto aço-rubi.

Domínio sobre o Tempo O Avatar pode fazer duas ações padrão e duas ações de movimento a cada turno.

Insanidade da Tormenta 2d20 PM (Von CD 51 evita). Esta habilidade pode afetar mesmo criaturas que já foram afetadas pela Insanidade da Tormenta de outras criaturas nesse dia.

Invocar Lefeu (Completa) Uma vez por cena, o Avatar invoca um ou mais lefeu a sua escolha, cujo ND total somado seja igual a 20. Eles surgem em alcance curto e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas.

Poder sobre a Realidade O Avatar pode lançar qualquer magia simulada de até 4º círculo como um conjurador de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite de PM 20) e pode lançar *Momento de Tormenta* uma vez por rodada como uma ação livre.

Percepção Perfeita O Avatar está sempre sob efeito de *Visão da Verdade*, com todos os aprimoramentos.

Presentes Rubros (Completa) O Avatar fornece suas bênçãos a uma criatura voluntária em alcance curto. O alvo recebe dois poderes da Tormenta a sua escolha (alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, ele pode receber um dos simbiontes descritos na p. 61). Uma criatura só pode ser alvo desta habilidade uma vez. Uma criatura que tenha recebido uma bênção dessa forma irá inevitavelmente ao mundo de Aharadak após sua morte e não pode ser revivida de nenhuma forma.

Telepatia O Avatar pode se comunicar com qualquer criatura inteligente (Int –3 ou mais) dentro de uma área de Tormenta ou a até 1km dela.

Terror Absoluto O Avatar emana uma aura de medo de 30m de raio. Criaturas à escolha dele que entrem ou comecem seus turnos na aura ficam abaladas (CD 51 evita). Se já estiverem abaladas, ficam apavoradas (a condição máxima que esta habilidade pode causar). Uma criatura apavorada dessa forma sofre os efeitos de falhar no teste de resistência contra a Insanidade da Tormenta do Avatar (mesmo que já tenha sido afetada por essa habilidade nesse dia). Criaturas imunes a medo ainda são afetadas pela aura mas recebem +5 nos testes de resistência contra ela. *Medo*.

For 18, Des 6, Con 12, Int 16, Sab 10, Car 5

Perícias Atletismo +34, Conhecimento +34, Diplomacia +36, Enganação +36, Intimidação +36, Intuição +36, Misticismo +34, Religião +28.

Tesouro 2d6 peças rubras (CD 35 para extrair, cada peça vale T$ 1.500 para fabricar itens de matéria vermelha).

ALLIHANNA

DEUSA DA NATUREZA

Neste mundo de vastidões inexploradas e ermos indomados, quase totalmente tomado por vida natural exceto em focos de civilização, alguns podem considerar estranha a ideia de "proteger a natureza". Como se florestas ancestrais recobrindo continentes ou manadas infindáveis cruzando planícies precisassem de campeões para defendê-las. Infelizmente essa necessidade é antiga, sendo agora mais urgente que nunca.

Allihanna é a deusa que governa toda a vida selvagem de Arton. Alguns, erroneamente, acreditam que isso inclui todas as criaturas não humanoides, todas as plantas e animais — mas não. Monstros, mortos-vivos, construtos e outros seres anômalos pertencem a divindades diferentes. Existe contestação mesmo entre devotos de Allihanna e Oceano sobre quem governa o que vive sob as ondas. E quanto a bestas primevas como os lagartos-trovão de Galrasia? Não deviam pertencer a Megalokk? Enquanto acadêmicos debatem, para muitos devotos esse mistério é sagrado, as respostas pertencem apenas à própria deusa — cabendo-lhes apenas ouvir seu desejo e fazê-lo prevalecer.

De forma similar, muitos acreditam não existir bondade ou maldade na natureza. Animais e plantas, livres de qualquer moral ou ética, não estariam sujeitos a tais dilemas; simplesmente fazem o que precisam para sobreviver e se perpetuar. Isso pode conter alguma verdade — mas, no Plano divino, a diferença é muito clara. Allihanna é abundância, generosidade e compaixão, enquanto Megalokk é crueldade, fúria e violência. Aqueles com maior afinidade por um lado ou outro acabam escolhendo suas devoções.

Em sua forma mais pura, Allihanna é venerada por clérigos (mais conhecidos como xamãs) e druidas. Bárbaros também honram suas várias faces, escolhendo um animal totêmico para receber seu poder selvagem. Assim, tanto o culto da Divina Serpente das voracis quanto o culto do Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias reverenciam a mesma divindade, assim como centenas de outros.

Por muito tempo especulou-se que o culto a Allihanna teria sido introduzido pelos elfos (seu nome élfico seria Allihannantala). No entanto, estudos comprovam que a adoração à Deusa da Natureza começou entre os primeiros grupos humanoides, possivelmente tornando esta a igreja mais antiga de Arton. Quase todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu verdadeiro nome. Até goblinoides mostram certa reverência, tornando-se seus druidas e xamãs.

Existe relação profunda entre Allihanna e as fadas — seres mágicos fortemente conectados a florestas, águas, montanhas e outros ambientes naturais. Dizem que sua inocência, suas emoções inconstantes e seu desapego a regras representam o lado mais descontraído da deusa.

MOTIVAÇÕES

Allihanna é gentil e dadivosa, provendo Arton com seus frutos abundantes. Mas a deusa também pode ser irascível e feroz quando suas crias são hostilizadas ou quando sua generosidade é alvo de abusos.

O mundo natural sempre esteve em guerra.

Natureza contra abominação, animais contra monstros. As crias de Megalokk, existindo apenas para destruir, impediram por milênios o surgimento de um mundo aceitável para outros seres. Khalmyr e os demais deuses se aliaram à Mãe Natureza para dar fim a esse suplício, os beemotes foram contidos — Arton não seria mais um inferno de monstros. A bondade de Allihanna então prevaleceu, estendendo aos povos dos deuses a fartura do mundo natural. O Deus dos Monstros ainda luta contra o cativeiro imposto, sua prole ainda irrompe em fúria ocasional. Quando tais tragédias acontecem, os campeões de Allihanna estão prontos em sua defesa.

A Mãe Natureza não é inimiga dos povos humanoides, seus avanços não a ameaçam; mesmo as maiores metrópoles são ainda tímidas, comparadas à vastidão natural. Mas isso pode mudar.

Outros Nomes. Allihannantala, entre os elfos; Oghalla, entre os minotauros; Grande Nagah, entre as nagahs; Dama Altiva, entre os moreau; Divina Serpente, entre as voracis; Xalakam, entre os anões; Mãe Natureza ou apenas Deusa, entre os druidas; Deus Macaco, Grande Leão, Urso Dourado, Mãe Águia e centenas de outros, entre bárbaros e tribos variadas.

Áreas de Influência. Natureza, animais, plantas, povos bárbaros, terra.

Símbolo Sagrado. Para druidas, uma pequena árvore; para bárbaros e outros adoradores de animais, corresponde à imagem do respectivo animal.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Bordão.

Cores Significativas. Verde-folha, verde-musgo, marrom.

Lema. "O caminho da natureza leva à pureza primordial."

O povo humano chamado darash destruiu toda a vida natural em seu mundo de origem, então migrou para Arton em busca de novas paragens, nos distantes Reinos de Moreania. Foram extintos pela fúria de Megalokk, mas deixaram grandes áreas envenenadas. Hoje, Allihanna e seus druidas buscam harmonia entre os povos e a natureza, para que tal coisa nunca se repita.

Relações

Allihanna e Megalokk têm uma relação conturbada. Ambos buscam povoar Arton com suas criaturas, mas elas não podem coexistir — enquanto animais e plantas obedecem ao Grande Ciclo, monstros violam todas as suas regras, existindo apenas para destruir. Ainda assim, consideram-se irmã e irmão, unidos no objetivo de propagar suas proles. Antagonizam-se mas, em situações de crise, estão sempre prontos a amparar um ao outro. Diz-se que Megalokk certa vez levou um povo humano estrangeiro à extinção total, apenas por causarem sofrimento a Allihanna.

Allihanna entra em conflitos ocasionais com Tanna-Toh. A Deusa do Conhecimento por vezes despreza os modos dos seres bárbaros e "não civilizados", promovendo missões para apregoar sua educação e cultura, alegando resgatá-los da barbárie e aprimorar seu modo de vida. A Mãe Natureza, em oposição, protege e preserva as tradições dos povos originais que a cultuam.

Os cultos de Allihanna e Oceano muito frequentemente se sobrepõem — alguns até acreditam se tratar de uma única divindade ou cultuam-nos em uma igreja unificada. Que diferença existe entre os seres naturais que vivem em terra e na água? O recente e suposto desaparecimento do Oceano apenas serve para reforçar essa teoria; ele nunca teria existido de fato, sendo apenas outra face de Allihanna entre centenas.

O verdadeiro inimigo de Allihanna, o grande alvo de seu ultraje, é Aharadak. O Deus da Tormenta é agora parte do Panteão — ou seja, também é parte de Arton. Monstros podem ser terríveis, mas a corrupção aberrante é muito pior, um pesadelo para a vida natural. Onde a Tormenta toca, Arton deixa de existir, deixa de ser. A cada avanço da podridão rubra, a deusa sofre um pouco mais, morre um pouco mais. Por esse motivo, druidas e xamãs estão entre os mais ferrenhos defensores de Arton contra a invasão lefeu.

Igreja e Clero

Os distantes Reinos de Moreania são, talvez, as únicas nações onde Allihanna é reverenciada em templos ostentosos. Conhecida localmente como "a Dama Altiva", faz parte de um panteão dualista juntamente com Megalokk, "o Indomável", formando a Igreja dos Irmãos Selvagens. No mais antigo reino local, Luncaster, druidas e xamãs são as figuras de maior autoridade; a própria regente é uma arquidruida.

No Reinado, embora existam cultos druídicos a Allihanna, templos suntuosos e igrejas são raros. Grandes cerimônias, congregações ou festivais são realizados em lugares sagrados de extrema beleza natural, às vezes adornados com monólitos dispostos em círculos. Devotos do mundo inteiro são convidados (às vezes convocados) a participar de tais eventos.

Muitíssimo mais comuns são templos ou altares modestos em pequenas comunidades servidas por um xamã — que por vezes também atua como chefe. Essa forma de religião é praticada por humanos, elfos e outros grandes povos, mas também por humanoides que habitam aldeias remotas em menores números.

Cultos a Allihanna são numerosos, com diferentes nomes, sendo raro qualquer deles ganhar algum destaque. Um caso especial são as Oqamm, ordem de druidisas dahllan responsável por erguer e manter Lysianassa, a única cidade em Galrasia. O objetivo desse culto, como outros, é promover harmonia entre os povos e o mundo natural — evitando abusos e profanações no Mundo Perdido, mas também protegendo esses visitantes contra seus perigos.

AVATAR

Allihanna talvez seja a divindade mais variada em sua forma de avatar. Ainda que mais conhecida como uma fera quimérica de muitas cabeças (sua forma preferida quando espera entrar em combate), ela pode se manifestar como qualquer animal natural — sempre em versão maior e mais majestosa, embora também consiga passar despercebida como um espécime comum.

A deusa também costuma surgir como uma dama trajada em vestes rústicas, campestres, com cabeça de animal. Dizem que o tipo de animal é escolhido conforme seu estado de espírito: um cervo quando está tranquila, um búfalo ou leão quando zangada, um pássaro ou macaco quando curiosa e assim por diante. Também há relatos sobre Allihanna se manifestar como uma dríade ou um sátiro, principalmente ao lidar com aventureiros.

Em quase todos os casos, Allihanna prefere se comunicar através de uma linguagem especial sem palavras, usando apenas sons e cheiros da natureza.

AVATAR DE ALLIHANNA — ND 20

Espírito Enorme

Iniciativa +26, **Percepção** +32, faro, visão no escuro

Defesa 61, **Fort** +20, **Ref** +34, **Von** +28, não pode ser flanqueado, maior que a morte, redução de dano 20, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1.200

Deslocamento 15m (10q), escalada 15m (6q), escavação 15m (10q), natação 15m (10q), voo 15m (10q), sem redução por terreno difícil natural

Corpo a Corpo Arsenal natural x4 +54 (especial).

Arsenal Natural Quando faz cada um de seus ataques de Arsenal Natural, o Avatar de Allihanna escolhe uma das armas naturais a seguir. Ele pode escolher a mesma arma múltiplas vezes.

- *Cauda.* Dano 8d12+29, alcance 6m.
- *Chifres.* Dano 10d10+24, ignora 10 pontos de redução de dano do alvo.
- *Garra.* Dano 6d12+31, 19, caso acerte dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 4d12 pontos de dano.
- *Mordida.* Dano 8d12+28, x3, caso acerte, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (teste +59).
- *Tentáculo.* Dano 6d10+39, caso acerte, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (teste +59).

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 49, limite de PM 20). Se estiver em terreno natural, o custo das magias do Avatar é reduzido em –4 PM e a CD para resistir a elas aumenta em +4.

Deusa dos Animais (Padrão) Cada animal em alcance médio deve fazer um teste de Vontade (CD 49). Se falhar, fica sob controle do Avatar até o fim da cena. Se o animal for um parceiro, em vez disso o personagem que ele segue faz um teste de Adestramento (CD 40) para evitar o controle. Animais sob controle do Avatar funcionam como parceiros (se um animal não tiver um tipo de parceiro definido, o mestre escolhe o mais adequado), não contam em seu limite de parceiros e seus benefícios são cumulativos.

Forma Natural (Completa) O Avatar assume a forma de um animal ou planta a sua escolha de tamanho entre Pequeno e Enorme. Ele recebe +10 em testes de Enganação para se passar por essa criatura, mas seu Arsenal Natural fica limitado às armas compatíveis com a forma escolhida. Suas demais estatísticas não mudam.

Voz da Natureza O Avatar pode falar com animais (como o efeito da magia *Voz Divina*).

For 8, Des 8, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 10

Perícias Adestramento +41, Atletismo +26, Furtividade +26, Intimidação +28, Intuição +32, Misticismo +25, Religião +32, Sobrevivência +35.

Tesouro Nenhum.

ARSENAL

DEUS DA GUERRA

Entre os vinte deuses originais trazidos à existência pelo Nada e pelo Vazio, alguns caíram ou morreram. Outros ascenderam para tomar seus lugares, pois sempre deve haver vinte. O infame vilão conhecido como Mestre Arsenal foi o primeiro ser humano a realizar essa conquista.

Humano, mas nascido em outro mundo, talvez outro universo. Uma terra de ciência e magia estupendas, onde máquinas humanoides do tamanho de castelos lutavam batalhas titânicas. Nações bélicas se digladiavam, forjavam colossos mais e mais fortes — a guerra mecanizada era um modo de vida. Diz-se que, nesse mundo de guerreiros extremos, a habilidade de dominar armas e táticas eliminava lembranças frívolas, não necessárias à sobrevivência — como eventos felizes ou rostos de entes queridos. Por esse motivo, o próprio Arsenal teria pouquíssima memória de sua terra natal.

Esse mundo de batalha acabaria dizimado por algum inimigo terrível, poderoso demais até para seus gigantes de aço. Na batalha decisiva contra esse adversário, o último cavaleiro de máquina se ergueu como único sobrevivente.

Ele então veio a Arton. Trazido por forças apocalípticas liberadas pela detonação da arma final... ou pela vontade de Keenn, o antigo Deus da Guerra. Acabou em Galrasia, ilha selvagem dos lagartos-trovão, acolhido por uma dríade. Ambos tiveram uma filha, a primeira meia-dríade — ou dahllan, como se chamariam — na história de Arton. Lisandra se tornaria, anos mais tarde, sumo-sacerdotisa de Allihanna. Mas isso é outra história.

O guerreiro estrangeiro mais tarde deixou Galrasia e rumou para o Reinado, fazendo fama como aventureiro mercenário. Ficou conhecido como Arsenal, pela habilidade misteriosa de conjurar armas em instantes — mais tarde, um poder também concedido aos seguidores de Keenn. De fato, Arsenal acabou se tornando devoto, então clérigo e por fim sumo-sacerdote do Deus da Guerra. Encontrou os restos do Kishinauros, seu colosso de batalha, jazendo nas Sanguinárias. Devotou os anos seguintes a pilhar armas e armaduras mágicas como peças para seus reparos, adotando então a alcunha Mestre Arsenal. Um dia, o gigante metálico esteve operacional outra vez e marchou contra os reinos, buscando mergulhar o mundo em guerra total. Acabou derrotado pelas forças do Reinado e por aventureiros. Como punição por esse fracasso, Arsenal perdeu o status de sumo-sacerdote.

Mas o clérigo tinha outros planos. Tinha a Holy Avenger, espada mágica capaz de matar deuses, obtida graças a um pacto com Sszzaas. Para evitar seu roubo por aventureiros, manteve-a em segurança com Valkaria, a única divindade em quem confiava — mas a deusa, sendo quem é, exigiu uma provação antes de devolvê-la. Após anos de jornadas planares, o clérigo percorreu as vinte masmorras forjadas para testar os Libertadores de Valkaria no passado e duelou com a própria deusa. Com a reconquista da espada, rumou ao reino divino de Keenn, onde tomou parte no Torneio do Deus Guerreiro. Após uma série de duelos épicos, confrontou o próprio Keenn. Por fim, travando um embate cósmico, saiu vitorioso como o novo Deus da Guerra.

MOTIVAÇÕES

O antigo deus Keenn era considerado feroz, cruel e sanguinário, não muito diferente de Megalokk. Buscava guerra pela guerra, sem outros objetivos aparentes. Como sumo-sacerdote, por vezes frequentando sua Fortaleza da Fúria, Arsenal tentou mudá-lo, aconselhar caminhos mais sutis e estratégicos. Aprenderia, com o tempo, que deuses são incapazes de mudar: são eternos prisioneiros de suas naturezas.

Keenn era astuto e poderoso, mas limitado por sua selvageria. Arsenal, metódico, o considerava falho. Incapaz de proteger Arton contra o inimigo secreto que, sabia ele, espreita nos recônditos da existência. Tomou então a decisão de abater e substituir seu patrono. Ser um Deus da Guerra melhor.

Outros Nomes. Mestre Arsenal; Senhor da Guerra; Mestre das Armas, durante sua jornada através dos reinos dos deuses; Cavaleiro de Máquina, em seu mundo natal.

Áreas de Influência. Guerra, estratégia, armas, vitória.

Símbolo Sagrado. Duas armas cruzadas: o Martelo dos Trovões e a espada Holy Avenger.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Martelo de guerra.

Cores Significativas. Púrpura, verde escuro.

Lema. "SE NÃO EXISTE MEIO DE VENCER, CRIE UM MEIO."

Enquanto mortal, Arsenal viveu longos anos como aventureiro, integrando grupos variados. Atuou ao lado de Leon Galtran, Vladislav Tpish e o próprio Paladino de Jallar. Mais tarde, após reunir fortuna considerável, passou a pilhar tesouros mágicos para os reparos do Kishinauros — levando a confrontos com heróis, para tomar seus itens ou evitar que os seus próprios fossem roubados. Tornou-se um vilão literal, matando e pilhando por cobiça e ganância puras... ou assim parecia. Por isso, odiava aventureiros. Esse ódio teria fim apenas após a ascensão divina, pois Arsenal prometeu a Valkaria honrar seus protegidos.

Como deus, o objetivo de Arsenal é tornar Arton forte através da guerra. Ainda que sua intenção seja proteger este mundo, ele segue impiedoso e implacável, capaz de promover chacinas para dizimar os fracos e alcançar suas metas. Deseja evitar que Arton tenha o mesmo destino de sua terra natal. Nem que para isso precise matar populações inteiras… ou mais deuses.

Relações

Ainda mortal, Arsenal encontrou em Valkaria sua maior aliada no Panteão. Prisioneira em sua estátua, a deusa muitas vezes acompanhava o guerreiro em forma de avatar, como barda. Arsenal teria cogitado ele próprio libertá-la do cativeiro, mas acabaria barrado pelas regras do desafio, impostas por Khalmyr: aqueles poderosos demais eram proibidos de tentar, pois o propósito era testar a determinação dos mortais para salvar sua deusa.

Valkaria sonhou que os humanos superariam os deuses. Ela ajudou Arsenal a alcançar esse destino, protegendo a Holy Avenger até que ele a retomasse. Então, quando o clérigo guerreiro alcançou a divindade, a própria Valkaria também teve sua influência grandemente elevada, ascendendo como líder dos vinte deuses.

Outros membros do Panteão teriam ajudado Arsenal em suas jornadas através dos Planos, reunindo poder para o torneio. Allihanna assegurou seu reencontro com a dríade Momiji e a filha Lisandra. Tanna-Toh ofereceu um vislumbre de seu passado esquecido. Até mesmo Nimb percebeu o perigo inominável que espreita, assegurando que Arsenal tenha meios para confrontá-lo. O Deus da Guerra enxerga todos como aliados.

Khalmyr e Arsenal consideram-se rivais: ambos guerreiros metódicos, ainda que discordando quanto a métodos. Kallyadranoch o odeia, pois ele pilhou tesouros em seu reino divino quando o Deus dos Dragões estava ausente. Thwor respeita sua força, mas o considera um obstáculo no caminho do Mundo Como Deve Ser. Por fim, Marah e Lena o consideram melhor que Keenn, mas ainda prefeririam que não existisse.

Igreja e Clero

Muitos antigos templos de Keenn são agora consagrados a Arsenal, e grande parte dos fiéis percebe pouca diferença. A igreja como um todo ainda desempenha os mesmos papéis, seus clérigos lutando e oferecendo suporte em tempos de guerra, ou aconselhando em tempos de paz, preferencialmente evitando que estes durem muito.

Templos de Arsenal lembram fortalezas. Em seus pátios, tropas de clérigos treinam como se fossem soldados, tal como na época de Keenn. Uma mudança, no entanto, pode ser percebida no papel das armas e armaduras: esses itens são considerados objetos sagrados. Uma vez por ano, devotos de Arsenal devem peregrinar até um grande templo, ou encontrar um clérigo de posto superior, para abençoar suas armas e

armaduras. Além disso, toda arma deve ser batizada em um ritual santo, no qual um combate é celebrado. Armas que não pertençam ao lado vitorioso devem ser destruídas.

Como ocorre com outros deuses, existem numerosos pequenos cultos a Arsenal, seguindo interpretações próprias de seus mandamentos. Os infames Coletores de Arsenal formam gangues que tomam armas de quem não as mereça — são devotos verdadeiros, mas também valentões e fanfarrões. Os nobres Forjadores Litúrgicos, de forma contrária, fornecem armas valorosas àqueles que se mostram dignos.

AVATAR

Arsenal compreende que sua ascensão é ainda recente e precária, adotando posturas cautelosas em suas intervenções no mundo mortal. Até o momento, há pouquíssimas notícias sobre manifestações de seu avatar. Quando necessário, ele utiliza o Kishinauros com esse objetivo (veja *Ameaças de Arton*, p. 142).

Diz-se que Vanessa Drake, antiga clériga de Keenn e primeira clériga de Arsenal, foi também a primeira testemunha a vislumbrar sua forma de avatar. O Deus da Guerra visita Arton com a aparência que tinha quando mortal, trajando a característica couraça púrpura e capa esverdeada. Algumas vezes usa o sinistro elmo fechado, em outras exibe a antiga face humana — cheia de cicatrizes adquiridas durante a luta decisiva contra Keenn. Ele também empunha suas armas mais poderosas e icônicas, o *Martelo dos Trovões* e a espada *Holy Avenger*.

AVATAR DE ARSENAL — ND 18

Espírito Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +25

Defesa 60, **Fort** +32, **Ref** +17, **Von** +30, cura acelerada 5, imunidade a efeitos mentais e medo, maior que a morte, redução de dano 10, resistência a aventureiros +5

Pontos de Vida 1.080

Deslocamento 12m (8q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo *Martelo dos Trovões* +49 (8d8+36, 19/x3, mais 8d6 eletricidade), *Holy Avenger* x2 +49 (6d12+36, 18).

Acessar Arsenal (Padrão) O Avatar de Arsenal troca um dos itens equipados de sua Algibeira Infinita por outro item mágico qualquer (exceto itens únicos, como artefatos). Acessórios fornecem seus benefícios normalmente e surgem acoplados à armadura; eles não precisam ser vestidos ou empunhados. Armas e armaduras substituem as que o avatar estiver usando; substitua apenas os efeitos mágicos dos itens. Se um item tiver uma habilidade com custo em pontos de mana, o Avatar pode usá-la sem gastar PM (limite de PM 18).

Arsenal de Arsenal

Armadura de Arsenal. Esta é uma *armadura completa de adamante guardiã invulnerável protetora* capaz de assimilar até três itens mágicos vestidos. Itens armazenados dessa forma fornecem seus benefícios normalmente, não podem ser desarmados e não contam no limite de itens vestidos do personagem. *Artefato*.

Martelo dos Trovões. Esta poderosa arma é um *martelo de guerra cruel pungente magnífico elétrico de arremesso*. Se acertar um ataque de arremesso com este martelo, além de causar dano você empurra o alvo 4,5m na direção oposta. *Artefato*.

Algibeira Infinita O Avatar tem acesso à imensa coleção de itens mágicos de Arsenal e começa cada cena equipado com um *elmo do teletransporte*, *botas aladas* e um *anel do sustento* (*Tormenta20*, Capítulo 8).

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 18º nível sem gastar PM (CD 47, limite de PM 18) e pode lançar a magia *Soco de Arsenal* como ação livre uma vez por rodada.

Extinção (Padrão) Uma vez por cena, o Avatar faz um ataque com a *Holy Avenger* contra uma criatura. Se acertar, a criatura é completamente destruída.

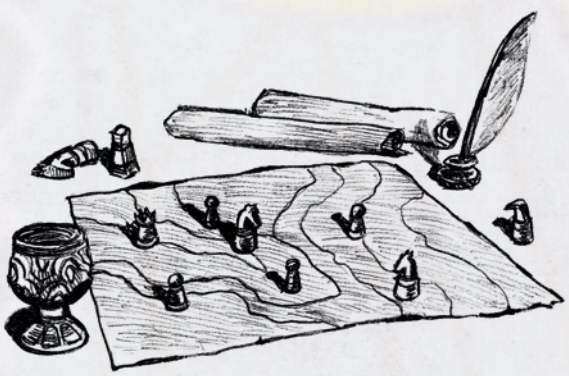
Plano de Contigência (Reação) Uma vez por rodada, quando é alvo de um acerto crítico, manobra de combate ou habilidade mágica, o Avatar recebe +10 nos testes para resistir a esse efeito e redução de dano 50 contra qualquer dano que ele cause.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o Avatar faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo a 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 14, Des 6, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 8

Perícias Atletismo +31, Guerra +39, Intimidação +28, Misticismo +26, Pilotagem +23, Religião +25.

Equipamento *Armadura de Arsenal*, *Holy Avenger* (veja p. 247), *Martelo dos Trovões*. **Tesouro** Padrão, mais quaisquer itens equipados por Algibeira Infinita.



AZGHER

DEUS-SOL

No passado imemorial, quando o Nada e o Vazio trouxeram vinte divindades à existência, várias foram concebidas como antagônicas — talvez porque as entidades cósmicas primevas acreditavam que o progresso nascia do conflito. Havia deuses de ordem e caos, guerra e paz, verdade e mentira. Mas a maior inimizade entre todos, a oposição mais absoluta e insolúvel, acontecia entre os deuses da luz e das trevas.

Diz-se que Azgher e Tenebra nasceram incapazes de tolerar a existência um do outro. Assim que puderam, atacaram seu inimigo natural. Perceberam-se iguais em poder, mas ainda assim seguiram combatendo através das eras, lutando por supremacia. Cada um acreditava ser o provedor mais abundante, o pai ou mãe mais zeloso para o mundo, sendo o outro um demônio terrível que causaria apenas sofrimento. Cegos por sua própria luz e escuridão, não podiam conceber um mundo de iguais.

Diz-se que Khalmyr, talvez em sua primeira resolução como líder, decretou um fim para a guerra. O vindouro mundo de Arton foi abençoado por ambos os deuses, cada um a seu tempo. Haveria dias e noites, sol e estrelas, calor e frescor.

Diz-se também que o Deus-Sol e a Deusa das Trevas reconheceram a sabedoria da decisão, aceitando seus respectivos papéis no mundo. Porém, sendo deuses, não podiam escapar de suas naturezas. Seguiriam odiando um ao outro com todas as forças, incapazes de tolerar a existência do rival. A grande guerra continuaria, agora nas mãos de seus devotos, combatendo as forças adversárias em nome de um mundo melhor.

Azgher é uma das divindades mais cultuadas em Arton. Provedor de luz e calor, responsável por afastar as trevas perigosas da noite. Bondoso e generoso, mas também implacável, pronto para destruir o mal com suas chamas. Igualmente disposto a punir aqueles que não respeitam sua soberania.

Embora o Deus-Sol seja considerado a divindade principal apenas entre os povos do deserto, o culto a Azgher é praticado em todo o Reinado e além. Fazendeiros, viajantes e navegantes suplicam por bom tempo para suas lavouras e jornadas. Aqueles perdidos ou atormentados por mistérios buscam sua visão absoluta, sua orientação em momentos de incerteza, seu olhar capaz de penetrar nos cantos mais obscuros. E aqueles que lutam por verdade e justiça invocam suas chamas para revelar, purificar, punir e destruir os indignos.

MOTIVAÇÕES

Azgher é benevolente, mas também exigente e rigoroso. Considera Arton um filho que precisa de cuidados, mas que deve respeitar seus criadores. Sua caminhada diária pelos céus derrama calor e conforto sobre o mundo, assegura a continuidade de toda a vida; o Deus-Sol é consciente de sua relevância e isso o envaidece. Seu coração é imenso, mas também imensos são seu orgulho e sua soberba. Ele não hesita em punir aqueles que considera desrespeitosos; submete devotos a testes morais e provações duras, para comprovar sua reverência e determinação. Contudo, aos bem-sucedidos, a graça de Azgher é abundante.

Embora vários deuses se considerem protetores de Arton, Azgher é aquele que toma o papel de vigilante sempre alerta aos perigos. Sua visão prodigiosa alcança todos os lugares — diferente de seus irmãos, ele é verdadeiramente onisciente no mundo material, não precisando de símbolos sagrados ou de ter seu nome citado para enxergar algo. Diz-se que foi ele a perceber primeiro o plano dos deuses rebeldes durante a Revolta dos Três. Contudo, seu olhar dourado não alcança onde a infame Tenebra derrama suas sombras.

Azgher é inimigo dos mistérios, de tudo que se mantém oculto nas sombras. Ainda assim, ordena que seus devotos cubram as faces — uma aparente contradição. Na verdade, cultuar o Deus-Sol é reconhecer que apenas Azgher tem direito de enxergar o semblante de seus fiéis. O uso de máscaras representa respeito e temor ao poder do astro-rei.

Outros Nomes. Deus do Sol; o Vigilante; Aquele-que-Tudo-Vê; Bhastall, entre os elfos; Tuvath, entre os qareen; Mirann, entre os hynne; Seolloes, entre os minotauros; Astar, o Sorridente, entre as fadas; Berzul, entre os anões.

Áreas de Influência. Dia, vigilância, proteção, deserto, bom tempo, fogo, luz.

Símbolo Sagrado. Um sol dourado.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Cimitarra.

Cores Significativas. Branco, dourado.

Lema. "Todo ouro veio de Azgher, todo ouro deve retornar a Azgher."

Relações

Sendo também um deus com paladinos, Azgher considera-se aliado de Khalmyr, Thyatis, Lena, Lin-Wu, Marah, Valkaria e Tanna-Toh — esta última, em especial, tem grande afinidade com seu aspecto revelador de segredos. O Deus-Sol e a Deusa do Conhecimento buscam, ambos, enaltecer todas as verdades e descortinar todos os mistérios.

Azgher cultiva boas relações com o Oceano, ambos buscando guiar os bem-aventurados em jornadas seguras pelos mares. Alguns especulam que Azgher saberia o atual paradeiro do Oceano e também os motivos reais de seu suposto desaparecimento, mas ele nunca revelou nada a seus devotos. Suspeita-se também de alguma relação entre o Deus-Sol e a Dama Dourada glorificada por sua própria facção de piratas.

Azgher e Allihanna são, ambos, divindades associadas ao clima e bom tempo. Diz-se que apreciam a companhia um do outro, conversando longamente antes de resoluções sobre quão ensolarados serão os próximos dias em Arton. Durante tais encontros, as flores parecem mais vivas e os animais desfrutam de longas sonecas ao sol.

Tenebra não é a única deusa que o Deus-Sol antagoniza. As mentiras de Sszzaas são também alvo de sua revolta, bem como as trapaças incessantes de Hyninn.

Igreja e Clero

Conforme as escrituras santas, todo o ouro existente em Arton foi produzido durante a guerra ancestral de Azgher e Tenebra, como resultado de seus ataques mágicos de luz dourada. Por esse motivo, os devotos buscam retornar esse poder ao Deus-Sol. Essa tradição é especialmente forte entre os sar-allan, que vivem no Deserto da Perdição. Ao longo de séculos, esse povo ergueu um grande templo em forma de pirâmide, que exibe em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro. Uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos clérigos de Azgher é magicamente fundido a esse símbolo, fazendo-o crescer cada vez mais, durante um ritual que dura três dias. Muitos aventureiros gananciosos já tentaram encontrar o templo; nenhum voltou a ser visto.

Apesar da grandiosidade e opulência da pirâmide sar-allan, o Deus-Sol também é homenageado em outros templos e cultos. Devotos de Azgher celebram festivais sazonais, marcados por grandes fogueiras e oferendas em ouro, simbolizando o retorno das riquezas ao deus. Esses festivais são ocasiões de grande alegria e reverência, quando histórias de bravura e sabedoria são compartilhadas em encenações, exaltando as virtudes de Azgher. Durante esses eventos, os participantes oram por proteção e orientação, reafirmando seu compromisso com a luz e a verdade.

Embora a figura do guerreiro mascarado portando a cimitarra em chamas seja notória, devotos de Azgher assumem os mais variados papéis. Um dos mais interessante está na figura do xerife de Azgher, que empunha armas de pólvora enquanto leva justiça às planícies poeirentas.

Avatar

Viajantes planares experientes afirmam que o astro-rei visto nos céus de Arton não é realmente Azgher, mas seu reino divino, Solaris, distante no firmamento. A maioria dos devotos, contudo, não acredita existir diferença.

Eventos que façam Azgher manifestar um avatar em Arton são mais frequentes do que se pensa — grandes festivais em sua honra podem fazê-lo se sentir obrigado a enviar um representante. Ele costuma usar a aparência tradicional de um guerreiro do deserto, sempre trazendo sua espada ou outro item flamejante nas mãos. Também usa algum tipo de máscara, para proteger os mortais de sua luz intensa. Em outros sentidos, lembra muito um beduíno comum, não se furtando de comer e beber durante as festividades.

Não há notícias de que Azgher tenha se manifestado com qualquer outra aparência; encobrir-se com disfarces é contra a sua natureza. Ainda assim, existem lendas sobre uma feiticeira qareen tão radiante e poderosa que não poderia ser qualquer outra coisa, exceto um avatar do Deus-Sol.

Avatar de Azgher

ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +25, **Percepção** +40, percepção às cegas (ilimitado)
Defesa 58, **Fort** +36, **Ref** +25, **Von** +33, evasão aprimorada, imunidade a dano de luz, fogo e trevas, maior que a morte, redução de dano 20, resistência a magia +5
Pontos de Vida 2.752
Deslocamento 18m (12q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo *Labareda* x2 +58 (3d6+38, 15/x3, mais 6d6 fogo) e *Raio de Sol* x2 +58 (4d8+38 mais 2d12 luz).
À Distância *Mensageiro do Deserto* x2 +58 (4d12+45 mais 6d6 fogo em todas as criaturas a até 6m do alvo).
Aquele-que-Tudo-Vê O Avatar de Azgher está sempre sob efeito de *Visão da Verdade*, com todos os aprimoramentos.
Centelha Divina O Avatar lança qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 52, limite de PM 20) e pode lançar *Cólera de Azgher* uma vez por rodada como uma ação livre.
Escaramuça Vigilante Quando se move 6m ou mais, o Avatar recebe +10 na Defesa e em Reflexos, e +3d8 nas rolagens de dano até o início do seu próximo turno. Além disso, pode fazer um ataque com *Raio de Sol* contra qualquer inimigo que saia do seu alcance.
Presença Calorosa No início do turno do Avatar, criaturas à escolha dele em um raio de 30m sofrem 3d6 pontos de dano de fogo. Esse dano só pode ser curado fora dessa área. *Metabolismo*.

As Armas do Sol

Labareda. A arma principal do Avatar de Azgher é uma *cimitarra atroz precisa ameaçadora anticriatura (morto-vivo) magnífica* que causa +6d6 pontos de dano de fogo. *Artefato*.

Mensageiro do Deserto. Este *arco curto magnífico veloz* causa 6d6 pontos de dano de fogo a todas as criaturas a até 6m do alvo. *Artefato*.

Raio de Sol. Uma *lança de arremesso energética magnífica* que causa +2d12 pontos de dano de luz e deixa o alvo ofuscado. *Artefato*.

Tempestade Solar (Completa) Todas as criaturas em uma esfera de 6m em alcance médio sofrem 100 pontos de dano de essência, todas as magias na área são automaticamente dissipadas e todos os itens mágicos na área, exceto artefatos, viram itens mundanos até o fim da cena (Fort CD 55 reduz à metade e evita o efeito sobre suas magias e itens mágicos). *Recarga (movimento).*
Todo Ouro Pertence a Azgher (Padrão) O Avatar absorve todo o ouro em um raio de 30m. Isso inclui tibares de ouro, itens banhados a ouro e quaisquer outros itens de ouro a critério do mestre (Ref CD 52 evita que seus itens sejam absorvidos, mas atrai a ira do Avatar).

For 14, Des 7, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 10

Perícias Acrobacia +25, Diplomacia +31, Intimidação +31,Intuição +35, Misticismo +31, Religião +40, Sobrevivência +35.
Equipamento *Labareda*, *Mensageiro do Deserto* e *Raio de Sol*. **Tesouro** Nenhum.

HYNINN

DEUS DA TRAPAÇA

O ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, das brincadeiras, dos quebra-cabeças, das armadilhas e das artimanhas. Não por acaso, também o deus dos ladrões. Praticamente toda guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou líder. Dizem que mesmo as orgulhosas irmandades de Valkaria, que prezam tanto por "tradições" e "bons costumes", contam com devotos de Hyninn.

Mas Hyninn não é louvado apenas por ladrões — alguns de seus seguidores são estrategistas que admiram sua esperteza ou pessoas desfavorecidas que vencem os mais fortes ou privilegiados usando truques. Ele também tem a simpatia dos hynne, que o veem como um deus brincalhão que protege os fracos.

Esse parece ser o grande segredo para entender Hyninn: ele não é simplesmente "o deus dos ladrões". Não de quem usa de força bruta, intimidação ou métodos simplórios para roubar. É, isso sim, o deus da esperteza, de quem não tem lugar na sociedade tradicional (por falta de força física, títulos de nobreza, dinheiro, coragem ou qualquer outra razão), mas que tem astúcia e inteligência de sobra. Quando um valentão assalta uma vítima que só pode se defender com sua língua afiada, Hyninn protege a vítima. Quando uma quadrilha tenta invadir a mansão de um nobre, mas o nobre preparou armadilhas e truques para se livrar dos intrusos, Hyninn protege o aristocrata. Onde quer que uma boa mentira tenha mais poder que um soco, onde quer que uma ideia genial valha mais que uma armadura, Hyninn está presente.

Embora essa faceta possa fazer Hyninn parecer uma divindade bondosa, isso é apenas mais uma trapaça do deus. Hyninn não é nem bom nem mau — mas, para a maior parte dos artonianos, sua desonestidade suprema o deixa mais próximo da maldade do que da benevolência. Ele é, acima de tudo, um deus ligado a *modos* de atingir objetivos, mais do que a objetivos em si.

A faceta mentirosa, traiçoeira e oculta de Hyninn faz com que algumas pessoas o considerem próximo a Sszzaas. De fato, existe sobreposição entre as áreas de influência das duas divindades. A grande diferença está no que ambos exigem de seus devotos, e no quão longe estão dispostos a ir. Para Sszzaas, decadência e imoralidade são provas de devoção. Hyninn não deseja decadência. Na verdade, para ele, traição pura e simples é burra e sem graça. Muito mais surpreendente, útil e divertido é trair só às vezes, e nunca ser pego. Alguns teólogos bem-humorados dizem que "Sszzaas e Hyninn fazem coisas parecidas, mas Hyninn sabe a hora de parar".

Uma área de atuação do Deus da Trapaça que vem se tornando mais e mais aparente são as masmorras. Desde que Hyninn ascendeu ao Panteão, os artonianos começaram a observar um fenômeno curioso: complexos de túneis subterrâneos se enchem de armadilhas, monstros e tesouros espontaneamente. Os habitantes desses labirintos muitas vezes não precisam comer ou beber água com a mesma frequência de criaturas normais ("Parece que sua dieta são aventureiros!", dizem alguns estudiosos), não são atingidos pelas armadilhas e ignoram seus vizinhos na sala ao lado, embora ataquem qualquer intruso. Da mesma forma, habilidades como visão no escuro ou magias de

teletransporte não funcionam nessas áreas — a não ser que sejam usadas pelos habitantes. Esse fenômeno, batizado “espaço de masmorra”, vem sendo mais estudado nos últimos anos e está intimamente ligado ao deus. Alguns afirmam que, enquanto Valkaria é a deusa dos exploradores de masmorras, Hyninn é o deus de seus projetistas e construtores. Um não poderia existir sem o outro.

Outros Nomes. Deus da Trapaça e dos Ladrões; Mith-Allinnor, entre os anões; Quindallas, entre os elfos; o Brincalhão, entre os hynne e as fadas; Wang-Ho, entre os tamuranianos.

Áreas de Influência. Ladrões, armadilhas, mentira, ilusão, hynne, disfarces, furtividade, esperteza, crime, masmorras.

Símbolo Sagrado. Uma adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Cores Significativas. Vermelho, cinza, preto.

Lema. "Hyninn? Nunca ouvi falar."

Motivações

Hyninn não é uma divindade especialmente interessada em poder — exceto quando esse poder está nas mãos dos outros. Para ele, ser o líder do Panteão é ficar em evidência demais. Muito melhor é ser subestimado, permanecer nas sombras. Parecer apenas um bobo inofensivo, até que uma de suas mentiras mude a Criação para sempre.

Hyninn criou os hynne quando ainda era um deus menor — na verdade, quase duzentos mil anos antes de subir ao Panteão! Embora a criação de raças por deuses menores não seja algo desconhecido, ninguém sabe *como* Hyninn foi capaz de fazer isso.

Ele mesmo desconversa ou conta histórias contraditórias. A versão aceita pelos teólogos diz que "Hyninn ludibriou Khalmyr para criar os hynne". Mas o que isso significa?

A esperteza (e o perigo) de Hyninn ficou em evidência quando Glórienn suplicou aos demais deuses maiores para que não impedissem a chegada da Tormenta. Cada divindade teve suas próprias motivações para não intervir, mas a decisão final caberia a Khalmyr. Houve um debate entre deuses no tribunal do Deus da Justiça, então líder do Panteão. Hyninn, a pedido de Nimb, usou as regras do lugar (onde o resultado mais provável *sempre* acontece) e engambelou todas as divindades, incluindo o próprio Khalmyr! Ele mesmo não ganhou nada... exceto o fato de ter enganado deuses mais poderosos.

Embora quase nenhum artoniano conheça essa história, ela é talvez o melhor exemplo do que motiva o Deus da Trapaça. Hyninn não desejava ser mais poderoso do que os outros, mas desejava que os outros fossem, por um instante, menos poderosos que ele. Não se trata de humilhar ou destruir, mas de constranger. Para Hyninn, a existência é um jogo. Jogos só têm dois objetivos: vitória e diversão. E ambos são mais saborosos quando você não é o favorito.

Relações

Hyninn tem algumas relações evidentes: é oposto a Lin-Wu, o mais honrado deus, e a Azgher, que tudo vê. Compete com Valkaria, que apadrinha os exploradores de masmorras. É próximo de Tenebra e Sszzaas, por sua esperteza e segredos, e distante de Megalokk e Arsenal, com sua brutalidade.

Mas, dentre todas as divindades maiores, Hyninn tem algumas das relações mais complexas. O Deus dos Ladrões possui grande afinidade com Marah. Afinal, seus métodos muitas vezes permitem evitar qualquer tipo de violência. Claro, provavelmente Marah não está pensando em furtos, estelionato, ruína e mentiras deslavadas quando fala sobre não violência total... mas *tecnicamente* Hyninn não está praticando violência!

Sua esperteza também o torna próximo de Tanna-Toh. Na verdade, alguns de seus armadilheiros chegam muito perto da devoção à Deusa do Conhecimento quando fabricam suas maiores e mais complexas criações. Da mesma forma, detetives de Tanna-Toh usam métodos muito próximos dos de Hyninn.

Acima de tudo, os deuses com quem Hyninn tem relações mais importantes são Khalmyr e Nimb. Muitas vezes, ele parece um adversário mais direto de Khalmyr do que o próprio Deus do Caos. Também serve constantemente aos interesses de Nimb — de fato, muito já se especulou que Hyninn seria filho de Nimb, criado com o propósito de "fazer seu trabalho sujo".

Um antigo ditado afirmava que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". Alguns filósofos já propuseram uma versão alternativa: "Khalmyr tem o tabuleiro, Nimb manda mover as peças, mas quem as move é Hyninn. E, se Khalmyr se descuidar, seu tabuleiro será roubado".

Hyninn não é inimigo declarado de nenhum deus, nem mesmo Khalmyr... Mas nenhum deus é tolo o bastante para confiar nele!

IGREJA E CLERO

A igreja de Hyninn não é organizada em aberto. Seus sacerdotes trabalham nas sombras, muitas vezes em guildas de ladrões ou como conselheiros secretos de nobres. Existe alguma hierarquia, imposta por meio de mensagens secretas. Mas desafiar, enganar e engambelar sacerdotes mais experientes e poderosos faz parte das crenças de todos os clérigos, então ninguém leva qualquer autoridade muito a sério.

De fato, Hyninn talvez seja o único deus que incentiva seus fiéis a dizer que nem mesmo o conhecem! Isso teoricamente faria com que o poder do Deus dos Ladrões diminuísse. E essa não é apenas mais uma prova de que ele não passa de um bobo inofensivo, digno de pena?

AVATAR

A forma mundana de Hyninn varia dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas, entretanto, são um ladrão hynne, um bobo da corte humano e um macaco falante.

Dizem que qualquer mortal muito fraco ou aparentemente indefeso encontrado na estrada pode ser um avatar de Hyninn testando aventureiros poderosos. E aqueles que abusam desses pobres-coitados muitas vezes se veem vítimas de décadas infindáveis de peças, truques, mentiras e trapaças, tudo obra de alguém oculto nas sombras...

AVATAR DE HYNINN — ND 19

Espírito Médio

Iniciativa +35, **Percepção** +23

Defesa 57, **Fort** +19, **Ref** +32, Von +26, evasão aprimorada, maior que a morte, não pode ser flanqueado ou surpreendido

Pontos de Vida 798

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo *Falso Amigo* x2 +50 (1d4+30, 19).

À Distância *Falso Amigo* +50 (1d4+30, 19).

Ataque Furtivo +10d8.

Centelha Divina O Avatar de Hyninn pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 19º nível sem gastar PM (CD 49, limite de PM 19).

Falso Amigo

A arma preferida de Hyninn, *Falso Amigo* é uma *adaga formidável assassina de arremesso*. Você recebe a habilidade Assassinar, do ladino, mas só pode usá-la com esta arma. Se já a possui, em vez disso o custo para usá-la com esta arma diminui em –1 PM. Além disso, enquanto estiver empunhando esta arma, você pode fazer um ataque furtivo adicional por rodada. *Artefato*.

Ferramentas Ladinas O Avatar conta como se sempre estivesse empunhando quaisquer ferramentas necessárias para usar suas perícias, como estojo de disfaces, gazuas etc.

Forma de Macaco (Completa) O Avatar se transforma em um macaco. Ele adquire tamanho Minúsculo (+5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalada 9m. Seu equipamento desaparece (e ele perde seus benefícios) até ele voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso ele faça um ataque, lance uma magia ou gaste uma ação livre para encerrá-la.

Ladrão Divino O Avatar não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal ou por atacar e fazer outras ações chamativas, e pode fazer duas ações de movimento por turno.

No Bolso Dói Mais Quando acerta um ataque em corpo a corpo, para cada 1 ponto de dano causado, o Avatar rouba T$ 10 da vítima. Mesmo que o Avatar seja derrotado, há 90% de chance de que esses tibares tenham desaparecido para sempre, pela graça dele mesmo.

Roubar Essência (Padrão) O Avatar faz um teste de Ladinagem oposto à Vontade de uma criatura adjacente que não possa percebê-lo. Se passar, rouba uma habilidade do alvo. A habilidade assume a forma de uma moeda. O alvo não pode usar a habilidade roubada até recuperar a moeda. O Avatar não pode roubar mais de uma habilidade por criatura por vez.

Roubo Descarado (Reação) Uma vez por criatura por cena, quando uma criatura em alcance curto faz um teste de perícia, o Avatar pode roubar o resultado desse teste. Caso ele faça isso, o teste se torna uma falha e, até o fim da cena, o Avatar pode substituir o resultado do d20 de um dos seus próprios testes pelo resultado do teste roubado.

O Deus Certo Para o Trabalho Uma vez por rodada, quando faz um ataque furtivo ou usa uma perícia da lista do ladino (*Tormenta20*, p. 73), o Avatar recebe +20 nesse teste.

For 6, Des 18, Con 6, Int 13, Sab 6, Car 16

Perícias Atletismo +35, Acrobacia +35, Diplomacia +31, Enganação +41, Furtividade +38, Intuição +21, Investigação +28, Jogatina +31, Ladinagem +38, Ofício (artesão) +33.

Equipamento *Falso Amigo*. **Tesouro** Nenhum.

KALLYADRANOCH

DEUS DOS DRAGÕES

Em tempos antigos, quando o Panteão ainda era formado por suas vinte divindades originais, Khalmyr comandava os deuses. Como Deus da Ordem, encontrava na figura de Nimb um grande adversário — mas não o maior. Esse título pertencia então ao Deus dos Dragões.

Khalmyr e Kallyadranoch eram opostos em bondade e maldade, mas similares em sua afinidade com a lei e ordem. Diz-se que, naqueles tempos, Arton não era ainda um mundo tão atribulado. A ordem prevalecia, fosse justa ou tirânica. As estações corriam, a vida fazia sentido, as coisas eram como deveriam ser. Deuses não tombavam e ascendiam constantemente. Pela espada de Khalmyr ou pelo terror de Kallyadranoch, os reinos mortais e divinos prosperavam em harmonia.

Contudo, como sabe qualquer habitante da Arton contemporânea, aqueles tempos não durariam para sempre. Sucessões de guerras e cataclismas seguiriam abalando a história recente. Cada historiador tem sua explicação, mas vários sugerem uma mesma causa: o desaparecimento de Kallyadranoch.

Embora poucos saibam disso, o Deus dos Dragões cometeu um ato inominável. Aliado a Valkaria e Tilliann, trouxe à luz um povo como nenhum outro, tão perigoso que não deveria existir. Um povo de avidez devoradora, curiosidade insaciável e poder irrestrito, combinando os atributos principais das três divindades. Fosse permitido a eles seguir existindo, devorariam toda a existência. Os outros deuses tentaram exterminá-los, mas sem sucesso. Acabariam se tornando os lefeu. A Tormenta.

Por esse crime, os três deuses revoltosos foram punidos. Valkaria, prisioneira em sua estátua. Tilliann, reduzido a uma ruína humana. E Kallyadranoch, que Khalmyr considerava o mais perigoso, totalmente apagado da existência. Seu corpanzil formou o Monte do Dragão Adormecido, nas Sanguinárias. Nem memória de seu nome restaria, apenas um título enigmático: "o Terceiro".

Esse evento teria consequências — se Khalmyr as previu ou não, impossível dizer. Os deuses bondosos passaram a predominar sobre os malignos — mas, com a queda do Dragão Tirano, as divindades do caos ganharam influência. O louco Nimb tornava-se, agora, o maior rival de Khalmyr. Durante os séculos seguintes, Arton passou a ser assolada por todo tipo de ameaças.

Assim seguiria até o ano 1405, quando as coisas se tornaram ainda piores. Após uma campanha envolvendo os maiores heróis de Arton em batalha contra a Tormenta, o Deus dos Dragões voltou ao Panteão. Seu nome foi relembrado, seus devotos foram abençoados com milagres. Não muito tempo depois, Khalmyr foi destronado como líder dos deuses. Sem sua bondade e com a volta de Kallyadranoch, o mal no mundo se intensifica. Arton se torna verdadeiramente, como tantos dizem, um mundo de problemas.

MOTIVAÇÕES

A volta de Kallyadranoch ao Panteão não foi imediata, nem completa. Por muito tempo, o Deus dos Dragões esteve habitando o corpo de uma elfa chamada Yadallina — onde acabou aprisionado como consequência de um estratagema cuidadoso.

Sua essência se manifestava em raras gerações de certas famílias élficas, memórias de sua existência voltavam aos poucos. Até a ocorrência de uma certa combinação exata de eventos, culminando em seu retorno.

O Deus do Poder seguiria como elfa mutilada durante os anos seguintes, mas não para sempre. Quando exatamente ele se libertou, ou como isso ocorreu, permanece um mistério. Nos tempos atuais, contudo, Kallyadranoch está livre e pleno para exercer seus propósitos.

Kallyadranoch não é apenas o Deus dos Dragões, mas também a encarnação do que os dragões representam: orgulho, arrogância, tirania e, acima de tudo, poder. É o ser supremo das criaturas supremas, o maior predador da Criação. Representa a ferocidade bestial, o refinamento sádico, a paixão flamejante e a inteligência milenar dos grandes répteis. Muitos pensavam em Tauron como o maior tirano entre os deuses; estavam terrivelmente errados.

Outros Nomes. Deus dos Dragões e do Poder; Deus dos Magos; Dragão Tirano; o Terceiro; Kally, corruptela entre não devotos; Lathsidhien, o Arcano Opressor, entre os elfos; Efreetarhd, entre os qareen; Korka-Dum, entre os anões.

Áreas de Influência. Tirania, magia, dragões.

Símbolo Sagrado. A figura de um dragão, ou escamas de cinco cores.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Lança.

Cores Significativas. vermelho, verde, azul, branco, preto.

Lema. "Você pode servir a Kallyadranoch como servo ou iguaria. Será a última escolha de sua vida."

Kallyadranoch vê Arton e seus habitantes apenas como tesouro. Existe pouca dúvida sobre suas intenções: criar um mundo de tirania, onde todos são escravos dos deuses — e os deuses, escravos dele mesmo. Por ora, a única certeza é que busca restabelecer sua base de poder. Voltar a ser respeitado e temido, como lhe cabe.

Relações

Dragões são gananciosos, vingativos e passionais, e Kallyadranoch não é exceção. Não é segredo algum que alimenta intenções de vingança contra Khalmyr, talvez até contra os demais deuses que se opuseram a ele. Talvez ambicione a liderança do Panteão, destronando a antiga cúmplice Valkaria — ou aliando-se a ela, como no passado. Ou pode ter planos ainda mais grandiosos, além da imaginação de qualquer mortal.

Kallyadranoch e Wynna são inimigos notórios. Muitos acreditam que ele, e não ela, foi o verdadeiro criador da magia arcana (até mesmo teria sido amplamente cultuado em Ubani, antes de sua ausência). Essa crença é reforçada pelo fato de que muitos textos arcanos estão escritos em dracônico, tornando esse idioma essencial para os magos. No entanto, enquanto a Deusa da Magia é generosa ao extremo, oferecendo seus dons a todos, o Deus do Poder só concede esse privilégio aos mais dignos e disciplinados. Por isso, diz-se frequentemente que Wynna é a patrona dos bruxos e feiticeiros, enquanto Kallyadranoch é considerado o verdadeiro Deus dos Magos.

Outros membros do Panteão tratam Kallyadranoch com o devido respeito, mas também com cautela — afinal, ajudaram a quase exterminar as versões primitivas dos lefeu e foram coniventes com a sentença de Khalmyr. Uma possível exceção seria Aharadak, sempre estranho e misterioso, que talvez o considere um aliado. Caso exista alguma lembrança, reservaria o Devorador alguma forma de gratidão a um de seus criadores originais?

Igreja e Clero

Engana-se quem acredita que os dragões cultuam Kallyadranoch: pouca coisa os revolta mais que submeter-se a alguém superior, mesmo um deus. Muitos não aceitam — nem mesmo reconhecem — Kallyadranoch como seu criador. Uns poucos prestam a Kally o devido respeito. Outros, mais raros ainda, aceitam venerá-lo, especialmente dragões jovens que se identificam com o poder do Dragão Tirano.

A igreja de Kallyadranoch é principalmente formada por adoradores de dragões, que acreditam em sua soberania e buscam ser agraciados com parte de seu poder. Seus clérigos atuam como intermediários entre humanos e dragões, estabelecendo domínio sobre cidades ou aldeias em nome de um dragão local. Realizam cerimônias em honra a Kallyadranoch, muitas vezes atraindo o dragão local para coletar riquezas ou sacrifícios. Tais comunidades vivem sob a opressão desses clérigos até que aventureiros intervenham. Apesar do medo, algumas aldeias se conformam e até se convertem, apreciando a proteção contra outros bandidos e monstros.

Além de dragões locais servidos por sacerdotes, existem várias outras formas de culto a este deus. Os dracomantes são arcanistas que veneram dragões, cobiçando seu grande poder mágico. Muito mais excêntricos, os Cavaleiros de Kallyadranoch capturam devotos de Valkaria como oferendas aos dragões, buscando reencenar histórias de donzelas em perigo.

AVATAR

Mesmo enquanto prisioneiro em um corpo mortal élfico, Kallyadranoch voltou a ser um deus maior, membro do Panteão. Como tal, podia manifestar uma forma de avatar.

Essa criatura, possivelmente o dragão mais poderoso de Arton, foi mantida como guardiã em seu covil pessoal no reino divino de Drashantyr, protegendo seus tesouros incalculáveis. Diz-se que, na ausência oportuna do Deus dos Dragões, muitos aventureiros empreenderam expedições em busca de tais riquezas. Todos foram dizimados pelo avatar dracônico — até ele mesmo ser abatido por Mestre Arsenal, em sua jornada planar rumo à divindade.

Hoje, embora ainda escolha a forma dracônica quando lhe convém, Kallyadranoch adota o aspecto de um humano atraente, esguio, com garras e presas afiadas. Seu cabelo pende em longas tranças, uma para cada cor dos dragões originais. Ostenta muitas joias mágicas, cada uma um artefato de valor inimaginável.

AVATAR DE KALLYADRANOCH ND 20

Espírito (dragão) Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +18, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 50, **Fort** +20, **Ref** +28, **Von** +35, imunidade a ácido, atordoamento, cansaço, dano de luz, eletricidade, essência, fogo, frio, metamorfose, paralisia, trevas e veneno, redução de dano 50, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1.405

Deslocamento 9m (6q), voo 18m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +52 (5d12+50, 17/x3) e duas garras +50 (4d10+35, 19/x2).

Ajoelhem-se Perante Mim (Padrão) O Avatar de Kallyadranoch emite um comando de subserviência. Criaturas à escolha dele em alcance curto ficam caídas e não podem executar ações hostis contra ele por 1 rodada (Fort CD 50 evita a condição e reduz o efeito para penalidade de –5 em testes contra o Avatar por 1 rodada).

Aura Aterradora Vontade CD 50 evita (*Tormenta20*, p. 311).

Cálice (Livre) Uma vez por rodada, o Avatar ignora todas as penalidades e restrições impostas por uma condição ou efeito.

Centelha Divina O Avatar lança qualquer magia arcana como um mago de 20º nível sem gastar PM (CD 50, limite de PM 20). Sempre que uma criatura falha no teste de resistência contra uma magia do Avatar, fica abalada (essa condição ignora imunidade a medo e é cumulativa).

Majestade Altiva No início de cada turno do Avatar, todas as criaturas em alcance médio que estejam apavoradas ficam fascinadas (Von CD 50 evita e a criatura não é mais afetada por esta habilidade até o fim do dia).

Metamorfose Dracônica (Completa) O Avatar se transforma em outra criaturas, como a magia *Metamorfose* (mas sem limitação para tamanhos menores que o seu). Se for morto, ele reverte a sua forma original.

Servos de Kallyadranoch (Livre) Uma vez por cena, o Avatar invoca 6 capangas dragões campeões (um de cada tipo entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas) que surgem em espaços desocupados em alcance longo. Eles agem no início da próxima rodada do Avatar, têm deslocamento de voo 18m e podem gastar uma ação padrão para emitir um sopro em um cone de 9m, que causa 6d12 pontos de dano de seu tipo de energia. Os dragões são Grandes, têm For 5, Des 1, 110 PV, Defesa 32, imunidades de dragão e a dano de seu tipo, usam os valores do Avatar com –5 para qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortos ou ao fim da cena.

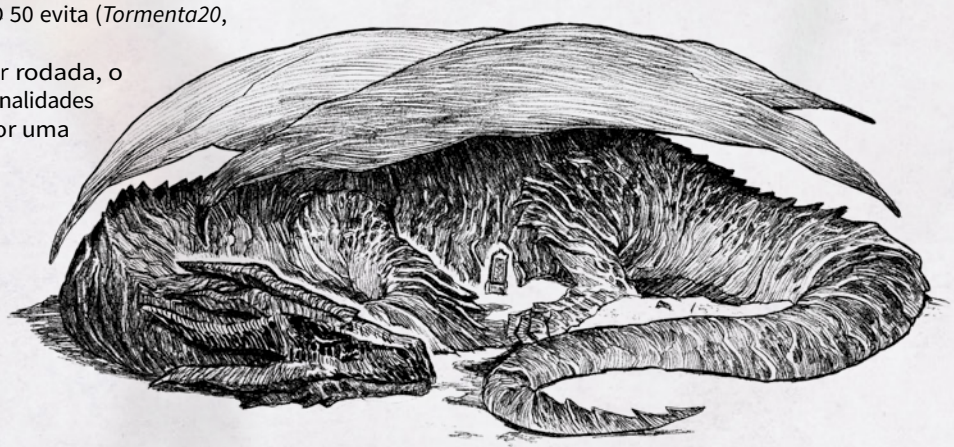
Sopro Supremo (Padrão) O Avatar exala uma combinação de energias em um cone de 30m. Criaturas nessa área sofrem 7d12 pontos de dano de cada tipo de energia entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas (42d12 no total; Ref CD 50 reduz à metade). Sempre que rolar um 12 em um dado de dano, o Avatar causa +1d12 pontos de dano do mesmo tipo. O sopro ignora RD, e imunidade a esses tipos de dano apenas o reduz à metade. *Recarga (movimento)*.

Tomar Poder (Padrão) O Avatar faz um teste de Misticismo para roubar o poder mágico em um raio de 9m em alcance médio. Ele dissipa todas as magias nessa área com CD igual ou menor que o resultado de seu teste e recebe os benefícios dessas magias à escolha dele por 1d4+1 rodadas.

For 13, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 6, Car 19

Perícias Conhecimento +35, Diplomacia +37, Enganação +37, Intimidação +40, Misticismo +40, Nobreza +40, Ofício (escriba) +35, Religião +27.

Tesouro Triplo.



KHALMYR

DEUS DA JUSTIÇA

Khalmyr é o deus da justiça, patrono das leis e da ordem. É também um deus guerreiro, que toma para si a tarefa de combater a maldade, punir criminosos e derrubar tiranos. É considerado um "deus da guerra secundário" ao lado de Arsenal (e de seu antecessor, Keenn), governando sobre a faceta necessária e justa da batalha — proteção de inocentes, resistência a invasores, expedições punitivas contra vilões e militarismo como forma de defesa. Todas as ordens de cavalaria de Arton se espelham de alguma forma nos princípios de Khalmyr. Um cavaleiro perfeito almeja ser tão semelhante ao Deus da Justiça quanto possível para um mortal.

Até o passado recente, Khalmyr era o líder do Panteão, considerado rei dos deuses. Isso levou ao famoso ditado "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb", referindo-se à disputa entre Ordem e Caos que havia no centro da cosmologia artoniana. No entanto, Khalmyr é antes de tudo um protetor dos mortais — mesmo devotos de outros deuses, ou até daqueles que o desprezam. Assim, quando os minotauros atacaram o Reinado nas Guerras Táuricas, Khalmyr abriu mão de seu posto de liderança. Isso foi um espelho do que aconteceu entre os mortais: o Rei-Imperador abdicou de seu trono e se entregou como prisioneiro, para evitar mais morticínio. Khalmyr escolheu não enfrentar o Deus dos Minotauros quando ele surgiu para desafiá-lo. Em vez disso, abandonou seu posto voluntariamente.

Mais tarde, Tauron foi morto e Valkaria ascendeu à liderança do Panteão. Ainda assim, durante quase toda a história da Criação, o Deus da Justiça comandou os deuses maiores. Muitos consideram que o "estado natural" do Panteão é ser liderado por Khalmyr.

Khalmyr está mais confortável longe do trono. Como líder do Panteão, era visto com desconfiança por povos inteiros — dele era cobrada perfeição absoluta, interferência direta em cada pequeno sofrimento dos mortais. Pensava-se em Khalmyr como um rei acomodado, interessado em manter o status quo. Isso, é claro, não passava de ingenuidade. A liderança forte e tranquila de Khalmyr manteve a Criação em segurança durante eras inteiras. Suas punições severas impediram estratagemas que poderiam ter condenado Arton. Mas agora, como "apenas um deus", ele age ativamente contra o mal. É a diferença entre ser um rei cheio de responsabilidades e um cavaleiro errante. Sempre será mais fácil ver como herói o cavaleiro que salva uma única pessoa, ainda que as decisões do rei salvem milhares todos os dias.

Khalmyr é, até onde se sabe, o criador do conceito de justiça, a origem de todas as leis. Embora possa ser considerado rígido demais, "certinho" ou até mesmo hipócrita por quem não o compreende, este deus é fundamental para a vida dos artonianos. A constância que Khalmyr proporciona torna possível que haja criatividade e até rebeldia. Sem a ordem, cada instante em Arton seria imprevisível — filhos nasceriam antes de seus pais, mares queimariam, objetos cairiam para cima, tudo ocorreria de forma arbitrária. Foi Khalmyr que estabeleceu conceitos como a divisão entre dia e noite (o que ajudou a solidificar o conceito de tempo) e a noção de que tudo deveria

obedecer a um conjunto de regras. Não é à toa que os princípios básicos pelos quais Arton funciona são chamados de "leis naturais".

Khalmyr é tão fundamental que a maioria dos artonianos nem nota sua presença. Devido à existência de ordem, é possível que deuses mais instigantes, criativos e "interessantes" como Tenebra, Valkaria e até Allihanna exerçam sua influência. Talvez, numa Criação governada por outros deuses, a vida e a liberdade não valessem muita coisa. Não existe ética ou moralidade sem Khalmyr.

Isso não significa que Khalmyr seja perfeito. Por sua própria natureza, este deus é ordeiro *demais*. Se não houvesse outras divindades (principalmente Nimb), nada nunca mudaria em Arton. O conceito de justiça está embasado em regularidade e simetria. Assim, para Khalmyr, tudo deve acontecer da mesma forma de novo e de novo. Os resultados mais prováveis devem ocorrer *sempre*. Mudança e evolução não fazem parte deste deus.

Ainda assim, Khalmyr é o maior protetor de Arton. Muitas vezes um protetor invisível, mas ainda assim indispensável.

Outros Nomes. Deus da Ordem; Hedryl, em Lamnor; Dhayanor, entre os minotauros; Heredrimm, entre os anões; o Juiz Supremo.

Áreas de Influência. Justiça, ordem, guerra justa, lei, paladinos, anões, luz, defesa, cavalaria, altruísmo, heroísmo, simetria.

Símbolo Sagrado. Espada sobreposta a uma balança.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Espada longa.

Cores Significativas. Azul, branco, cinza.

Lema. "Justiça seja feita."

Motivações

Depois de ter perdido a liderança do Panteão (ou, segundo certos teólogos, ser libertado dessa responsabilidade), Khalmyr está cada vez mais interessado em combater o mal ativamente. A ascensão de ordens de cavalaria, que vem acontecendo desde os últimos anos do Deus da Justiça como líder do Panteão, é um espelho do papel cada vez mais atuante e militante de Khalmyr.

O Deus da Justiça conhece as principais ameaças a Arton: os sszzaazitas, os puristas e, acima de tudo, a Tormenta. Assim, espalha sua bênção de forma agressiva, tentando convocar cada vez mais paladinos e cavaleiros que possam ser suas armas nessa luta cósmica.

Acima de tudo, Khalmyr se esforça para que Arton não perca tudo que foi conquistado ao longo dos milênios. Bondade e justiça devem ser o padrão, algo a ser almejado por todos. Mesmo que filósofos discutam eternamente a definição do "bem", esse deve ser o objetivo final de todos os povos. Khalmyr não tem medo de qualquer batalha e sacrificaria sua própria vida sem hesitar para defender Arton. Contudo, sabe que, sem sua intervenção direta, os fundamentos da bondade e da justiça podem ruir.

Relações

Não faltam inimigos ao Deus da Justiça. Nimb aparentemente nunca chegou a odiá-lo, mas sempre foi um rival ferrenho. Já Sszzaas queima de ódio por Khalmyr, principalmente depois de ser banido do Panteão.

As punições de Khalmyr como juiz dos deuses lhe valeram outras relações complexas. Depois da Revolta dos Três, Khalmyr puniu Valkaria, Kallyadranoch e Tilliann de formas diferentes. Isso foi visto como arbitrário por alguns: Valkaria se manteve como deusa e pôde ser resgatada; Kally foi esquecido; Tilliann perdeu sua divindade. No entanto, essas punições se provaram acertadas — os devotos de Valkaria ascenderam a um heroísmo que a elevou à liderança do Panteão, Kallyadranoch impediu a ascensão da Tormenta ao ser lembrado, Tilliann ao menos ainda tem sua vida eterna para se redimir. Mas será que a extinção dos gnomos foi merecida? A evolução dos kliren compensou tanta mortandade?

Ao mesmo tempo em que tem aliados como Azgher, Thyatis e Lin-Wu, além de grande afinidade com Tanna-Toh (sua maior parceira na criação de leis e códigos), Khalmyr tem alguns novos inimigos. Aharadak é visto por ele como o maior dos vilões. E Thwor, embora considerado o salvador dos duyshidakk, luta pelo Mundo Como Deve Ser — essencialmente a extinção de qualquer tipo de ordem. Por mais que isso doa a Khalmyr, talvez um conflito entre os dois seja inevitável.

Sua relação com Tenebra é sutil. Os dois já foram apaixonados, e de sua união nasceram os anões, mas hoje são rivais. Isso não significa que ainda não haja atração...

Igreja e Clero

Khalmyr é um dos deuses mais populares de Arton, representando conceitos de fácil entendimento por qualquer aldeão. Mesmo o ato de se rebelar ou até praticar crimes é um reconhecimento de que *existem* leis.

Enquanto inspira heróis e traça estratégias para combater as grandes ameaças, Khalmyr não

se importa de ser visto como "o deus padrão", uma opção segura e sem graça. Ele abençoa cada tribunal, cada corte, cada posição de poder, na esperança de que as autoridades mortais sigam seu exemplo. Enquanto houver em Arton uma capela numa aldeia, onde um clérigo prega sobre lei e bondade para uma congregação sonolenta que já ouviu esse sermão uma centena de vezes, Khalmyr sabe que este mundo tem salvação.

Seus clérigos, além de líderes espirituais de milhares de pequenas e grandes congregações, são também juízes, conselheiros reais, advogados, funcionários públicos, chefes de guardas e mestres de ordens de cavalaria. É comum que o clericato do Deus da Justiça seja um posto burocrático oficial — em Valkaria, por exemplo, os juízes são sacerdotes de Khalmyr.

AVATAR

O avatar mais comum de Khalmyr lembra sua representação habitual: um imenso e poderoso guerreiro humano ou anão, de rosto severo, vestindo uma armadura completa, sem elmo. Suas feições podem variar, mas sempre carrega uma enorme espada mágica de duas mãos. Ele também pode se apresentar como um juiz sábio ou como um objeto simples e "ordeiro", como um cubo ou uma esfera de aço.

AVATAR DE KHALMYR — ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +22, **Percepção** +32

Defesa 66, **Fort** +30, **Ref** +22, **Von** +38, imunidade a acertos críticos, efeitos mentais e medo, redução de dano 20, resistência a magia +5, maior que a morte

Pontos de Vida 2.500

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo *Rhumnam* x4 +58 (6d6+40, 18, mais 6d8 luz).

À Distância *Rhumnam* +58 (6d6+40, x4, mais 6d8 luz, alcance médio).

Centelha Divina O Avatar de Khalmyr pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 52, limite de PM 20). Uma vez por rodada, ele pode lançar *Círculo da Justiça* como ação livre.

Cura Pelas Mãos (Movimento) O Avatar cura 10d6+10 pontos de vida por luz de uma criatura em alcance curto e remove dela as condições abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado e surdo.

"Eu Tenho o Tabuleiro." O Avatar emana uma aura de ordem de 30m de raio. Cada criatura que comece seu turno dentro da aura deve fazer um teste de Vontade (CD 52). Se falhar, até o fim do seu turno todas as suas rolagens de d20 para testes de perícia são automaticamente 10. Se passar no teste de Vontade, a criatura fica imune a esta habilidade pelo resto da cena.

Julgamento dos Culpados Uma criatura culpada de crimes graves ou maligna (a critério do mestre) que comece seu turno na aura de ordem do Avatar fica paralisada (Vont CD 52 muda para apavorada e a criatura não pode mais ser paralisada por esta habilidade pelo resto da cena). Esta habilidade afeta mesmo criaturas imunes a efeitos de medo e de movimento.

Julgamento dos Inocentes Uma criatura que, a critério do mestre, seja bondosa ou inocente que comece seu turno na aura de ordem do Avatar recebe +6 em testes de ataque e na Defesa, e redução de dano 10.

Pilar da Criação (Livre) O Avatar recebe +6 na Defesa e redução de dano 30 até o fim da cena ou até encerrar esta habilidade (uma ação livre), mas seu deslocamento é reduzido à metade e ele não pode correr ou fazer investidas.

Rhumnam Quando o Avatar acerta um ataque com *Rhumnam* em uma criatura culpada de crimes graves ou maligna (a critério do mestre), a criatura é completamente destruída. Contra inocentes, os ataques do Avatar com *Rhumnam* não causam dano. Além disso, enquanto estiver empunhando *Rhumnam*, o Avatar recebe imunidade a magias arcanas.

Ver Além da Mentira O Avatar está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

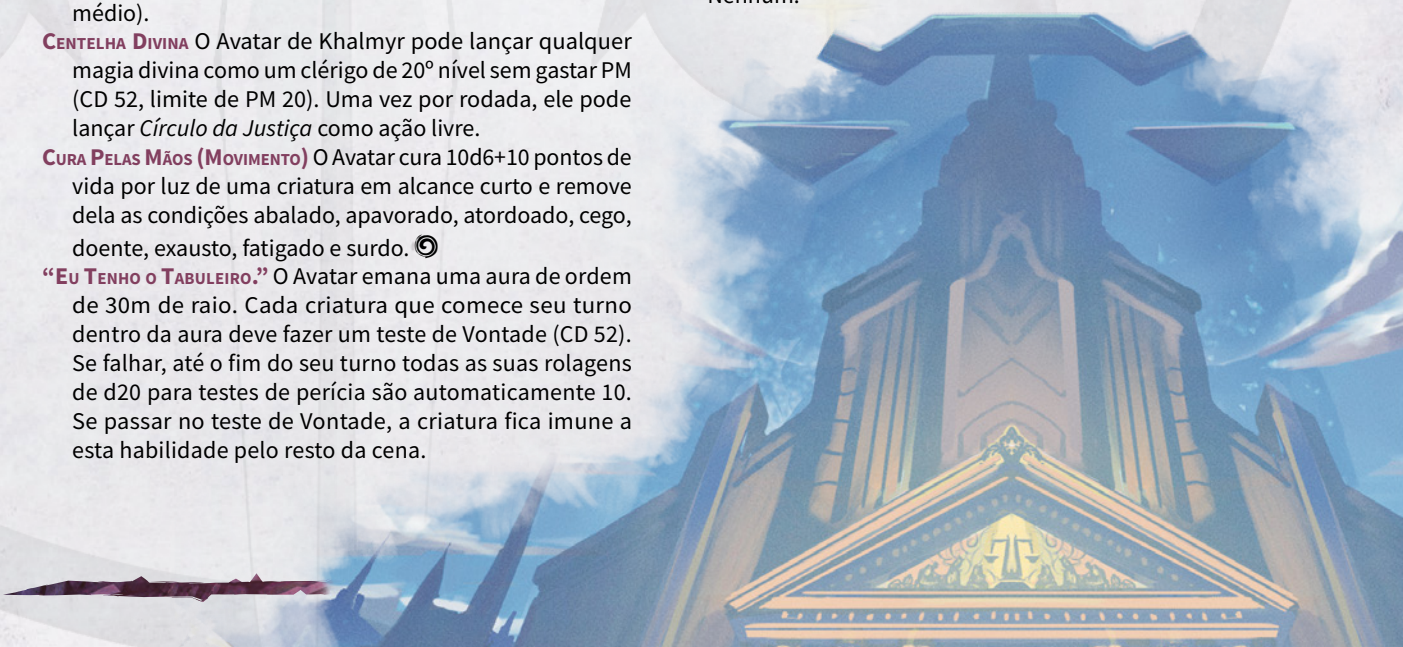
For 14, Des 6, Con 16, Int 8, Sab 16, Car 12

Perícias Cavalgar +24, Conhecimento +30, Diplomacia +38, Guerra +34, Intuição +40, Investigação +34, Nobreza +34, Religião +40.

Equipamento Balas x20, *baluarte anão*, *Rhumnam*. **Tesouro** Nenhum.

Outras Armas do Avatar

Nem sempre o avatar do Deus da Justiça decide usar sua arma mais poderosa, o artefato *Rhumnam* (veja p. 248), guardando-a apenas para os julgamentos mais severos. Em outras ocasiões, o avatar pode ser visto portando uma montante mágica. Para representar isso, use as mesmas estatísticas de combate corpo a corpo do avatar, mas sem o ataque à distância e os efeitos de *Rhumnam*.



LENA

DEUSA DA VIDA

Vida. Todos sabem seu valor, mas poucos conseguem explicá-la. Parece estar em todos os lugares, mas nem todos a reconhecem. O que é um ser vivo? É o que nasce, cresce e procria? O que busca sustento? O que se move? O que pensa, lembra e conjura? Ou, ainda, é o que morre? Para todas essas perguntas Arton oferece inúmeras exceções.

Os deuses vivem? Nesse caso, quem lhes deu vida? O Nada e o Vazio, dizem inúmeras escrituras sagradas. Então essas essências cósmicas primordiais criaram a vida? Ou seriam feitas da própria vida? Nesse caso, por que haveria duas? A vida seria formada por dois elementos que não coexistem como uma única entidade? Tais questões tiram o sono de sábios, acadêmicos e filósofos há séculos.

Algumas certezas, pelo menos, existem. Os deuses *podem* criar seres vivos. Todos os povos de Arton foram criados pelos deuses, que assim fizeram por diferentes motivos. Alguns, por bondade e generosidade. Outros, por satisfação e vaidade. Outros, ainda, por orgulho, inveja, rivalidade, soberba. Complicados como são, podem ter sido movidos por todas essas razões e mais algumas.

Então temos Lena. Nenhum ser, nenhum povo, teve sua criação atribuída a ela. Ainda assim, é a própria Deusa da Vida.

Embora seja associada ao maior milagre na existência, Lena é a mais misteriosa e enigmática entre as divindades. Alguns dizem que ela não foi criada juntamente aos outros — Lena teria vindo antes, ou sempre existiu, ou simplesmente é. Como se a própria essência da Vida, onipresente desde o início da Criação, tivesse se manifestado em forma de deusa. Outros ainda afirmam que Lena é o último vestígio de um poder mais antigo e primordial que o Nada e o Vazio, um fragmento restante de um ciclo interminável de criação e destruição.

Ainda que outros deuses também governem a vida natural e o clima — Allihanna, Azgher, Oceano... — Lena é mais frequentemente louvada em áreas rurais. Fazendeiros e agricultores suplicam-lhe por boas colheitas e gado saudável, festivais são celebrados em sua homenagem para atrair ou agradecer fartura. Por utilizar a lua como símbolo sagrado, eventos relacionados às suas fases e ciclos também são de Lena: marés altas e baixas, épocas de plantio, comportamento animal (como peixes que desovam na lua cheia) e, sobretudo, o ciclo menstrual.

Lena representa tudo relacionado a nascimento e reprodução. Ela seria provedora dos atributos que permitem a maternidade; uma crença diz que apenas pessoas que tenham sido mães podem receber milagres de Lena. Sua igreja foi estruturada assim por longos anos, acolhendo somente mães. Alguns estudiosos, no entanto, apontam evidências de que essa graça é muitíssimo mais ampla, abençoando *qualquer* nascimento. Quando um golem desperta e ganha vida, isso seria obra de Lena. Quando um osteon volta a viver, Tenebra não seria a única responsável. Conta-se até histórias sobre adoções de crianças que despertam poderes em mães e, às vezes, pais.

Lena não apenas origina a vida, mas é também sua mantenedora — a Deusa da Cura. Embora quase todos os clérigos consigam curar, suas sacerdotisas conjuram

os milagres curativos mais poderosos. Devotas de Lena acompanham exércitos para curar os feridos no campo de batalha, aventureiros as acolhem para restaurar os caídos em suas batalhas. Embora sempre prontas para tratar as piores lesões e enfermidades, aquelas que servem a Lena devem estar dispostas a evitar violência física. Todo ser vivo é sagrado; atentar contra a vida é o pior pecado imaginável.

A Deusa da Vida pode ser bondosa, mas seus dogmas são rígidos e levam a dilemas constantes, sobretudo entre aventureiros. Posso lutar sem armas, sem derramar sangue? Posso ferir ou matar em defesa própria, ou para proteger um aliado ou inocente? É permitido atacar sem ferir, ou sem causar dano permanente? Posso deixar de curar um inimigo, especialmente se ele ameaça minha vida? Em quase todos os casos a resposta é não — aliás, o simples fato de fazer tais perguntas pode desqualificá-lo como devoto. Não sem motivo, dizem que Lena está entre as divindades mais difíceis de decifrar e cultuar.

Assim, os mortais continuam a buscar respostas, criar histórias e viver suas vidas sob o olhar terno da deusa. Cada nascimento é uma nova esperança, cada morte, uma transição enigmática. Lena, com sua aura de segredo e seu amor incondicional pela vida, permanece um enigma, uma força sempre presente, mas incompreensível. Uma lembrança eterna de que a vida, em sua complexidade, é o maior mistério e o maior milagre de todos.

Outros Nomes. Deusa da Cura; Deusa da Fertilidade; Deusa Criança; Deusa Mãe; Luna ou Lunarianna, na antiga Lamnor; Nanateallah, entre os elfos; Duenna, entre os hynne; Oghana, entre os anões; Ooniemma, entre os suraggel.

Áreas de Influência. Vida, cura, fertilidade, luz, mulheres, pessoas grávidas.

Símbolo Sagrado. Lua crescente prateada.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Nenhuma.

Cores Significativas. Verde, amarelo, branco.

Lema. "Antes perder a própria vida que tomá-la de alguém."

Motivações

Apesar de tantas questões, Lena parece ter objetivos claros: uma Arton viva e vibrante, livre de dor e violência. Um mundo onde todos possam desfrutar com plenitude de seu tempo de vida natural, para então retornar triunfantes aos reinos dos deuses. Um sonho belo, mas desafiador. Se fosse simples, não haveria tanta guerra e sofrimento.

Houve uma vez em que Lena, vestindo uma aparência muito diferente do habitual, surgiu durante uma cerimônia em sua honra, trazendo as seguintes palavras:

"A vida é um tecido delicado, entrelaçado com fios de alegria e dor, esperança e desespero. Vocês, mortais, são os tecelões. Cada um com seu papel único e insubstituível, cada um fiando sua cor especial. Meu presente para vocês não é apenas a vida, mas a habilidade de torná-la colorida. Tecer, criar, transformar. Escolha sua cor."

Então sumiu tão misteriosamente quanto chegou. Seu enigma até hoje desafia os religiosos. Alguns sugerem ser um alerta contra a Tormenta, a "cor perigosa" que toma tudo (ainda que nenhuma alusão ao vermelho tenha sido feita). Outros dizem ser sobre a diversidade da vida, tornada ainda maior. O debate segue.

Relações

Escrituras de diferentes cleros mencionam o enorme respeito e deferência dos outros deuses por Lena. Mesmo os mais cruéis, violentos e malignos reconhecem sua importância suprema; mesmo os mais pérfidos não ousam tramar contra ela. Dizem que o próprio Sszzaas, quando roubou os Rubis da Virtude — que então continham a essência vital dos deuses —, de alguma forma cuidou para que Lena fosse mantida a salvo. Ou talvez isso seja outra mentira sszzaazita, tornando seu crime ainda mais abominável.

É possível que os deuses não sejam completamente livres para moldar criaturas ou povos. Talvez eles devam, antes, ser autorizados ou agraciados por Lena. Pedir sua permissão, realizar alguma comunhão, fazer alguma oferenda. Clérigas da deusa têm numerosas histórias sobre esses eventos santos, uma para cada ser vivente. Dizem que Tenebra teria sido a única que trapaceou esse pacto ancestral, criando os mortos-vivos. Mesmo a Mãe Noite, contudo, não é considerada sua opositora.

Em toda a história de Arton, Lena nunca teve inimigos entre os deuses — até agora. Com a chegada de Aharadak, a Tormenta invadiu o Panteão. Aquilo que não é morte, mas algo pior, uma perversão total da vida; algo ativo e pulsante, mas corrompido, feito de sofrimento e pesadelo. Suas clérigas clamam que a ascensão do Devorador teria levado Lena a abandonar sua natureza inocente, adotando sua forma de avatar atual.

Igreja e Clero

Popular em todo o Reinado e além, a Igreja de Lena é uma instituição enraizada na celebração da vida, da saúde e da maternidade. Muitos de seus templos são construídos em áreas de beleza natural, como bosques e prados, utilizando materiais orgânicos e integrados ao ambiente. Jardins luxuriantes e áreas de cultivo cercam os templos, simbo-

lizando a abundância da vida e servindo como locais sagrados para rituais de cura e crescimento espiritual.

Os rituais da Igreja de Lena são relacionados a ciclos naturais e eventos significativos da vida, como nascimentos, casamentos e colheitas. Celebrações são realizadas durante as fases da lua, com festivais que incluem cânticos, danças e oferendas. Cerimônias de passagem marcam momentos importantes na vida dos seguidores, oferendas de frutos e flores são feitas em agradecimento à deusa. As sacerdotisas desempenham seu papel crucial em rituais de cura, usando ervas sagradas e encantamentos para promover saúde e bem-estar. Templos de Lena são faróis de esperança para os que buscam escapar ao sofrimento e valorizar o milagre da existência.

Existem numerosos cultos menores a Lena, com suas visões particulares sobre como a devoção deve ser exercida. Alguns são mais gentis e tolerantes. Outros menos, muito menos.

AVATAR

Por muito tempo, dizia-se que Lena visitava Arton como uma menina de 9 anos. Muitas escrituras, de fato, a tratam por Deusa Criança — sua aparência de pouca idade relacionada à pureza da infância, a novas vidas. Várias histórias também mencionam que a deusa teria chorado em momentos de tragédia, ou que teria atuado como uma menina protegida de perigos por heróis. Ou outros deuses.

Em tempos recentes, contudo (mais exatamente, desde a ascensão de Aharadak), Lena não tem sido vista assim. Ela agora surge como uma mulher humana sorridente, de formas generosas, exalando maternidade. Alguns dizem ser uma maneira de mostrar sua força plena. Para outros, essa sempre foi sua forma real, sendo a Deusa Criança apenas uma face secundária.

Dizem que Lena pode surgir sem aviso para auxiliar em partos difíceis, abençoar o nascimento de pessoas destinadas a grandes feitos ou ainda curar campeões em missões de grande importância.

AVATAR DE LENA — ND 20

Espírito Médio

Iniciativa +22, **Percepção** +34, visão no escuro

Defesa 59, **Fort** +28, **Ref** +20, **Von** +34, cura acelerada 20, imunidade a cansaço, efeitos de metabolismo, medo, necromancia e trevas, redução de dano 20

Pontos de Vida 900

Deslocamento 12m (8q)

Abençoar a Chegada Se o Avatar de Lena estiver presente durante o nascimento de uma criatura, o parto transcorre sem nenhum problema. Além disso, ela chega a Arton sob as bênçãos de saúde e graça da deusa e recebe +1 em Constituição e Carisma.

Aura de Vida O Avatar emite uma aura de luz de 30m. No início de cada turno dele, todas as criaturas nessa área curam 50 PV.

Centelha Divina O Avatar lança qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite de PM 40). Ele jamais usa magias que causam dano ou perda de PV, nem magias que aumentem o dano letal de seus aliados.

Transferir Vitalidade (Livre) Uma vez por rodada, o Avatar gasta qualquer quantidade dos seus pontos de vida para curar dano ou condições de criaturas em alcance curto, à taxa de 1 PV por 1 ponto de vida curado ou 3 PV por condição removida, entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, ofuscado, pasmo, sangrando, surdo ou vulnerável.

For 6, Des 6, Con 12, Int 8, Sab 18, Car 14

Perícias Cura +39, Diplomacia +35, Intuição +34, Misticismo +26, Religião +39.

Tesouro Nenhum.

LIN-WU

DEUS DA HONRA

O Panteão tem deuses para crime e justiça, guerra e paz, verdade e mentira, amor e ódio. Deuses para cada virtude ou defeito dos mortais. A honra, contudo, é algo mais complexo e absoluto. Para muitos, honra pode ser apenas adesão a algum código de conduta, ou uma medida de como a sociedade o julga. Pode-se parecer digno e virtuoso em público, mas carregar grande desonra interior. Tudo isso, no entanto, são mentiras confortáveis dos desonrados.

Quando se diz que a honra é mais importante que a vida, isso não é apenas uma expressão. Honra é uma combinação sagrada de honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude. A honra é o presente de Lin-Wu aos mortais, tornando-os o que são hoje. Uma força tão real quanto a vida e a magia. Separa os humanos dos animais e monstros; uma criatura sem honra é apenas uma fera. Para aqueles que a cultivam, viver sem honra é algo tão terrível que muitos preferem tirar a própria vida. Quanto mais elevada sua honra, mais próximo da perfeição alguém estará. Mais próximo do Deus da Honra.

Assim, a divindade mais poderosa e influente no Império de Jade não poderia ser outra. Ele é o Dragão Celestial, a serpente colorida e infinita que cruza os céus em cada grande ciclo — desde o início dos tempos até o fim da Criação. Ele é o Samurai, com sua armadura brilhante como o sol da manhã. Ele é o Sábio, o ancião pacífico de chapéu de palha e cachimbo. De seu reino planar distante, ele trouxe o presente mais valioso para este mundo: sem honra, não há civilização, não há humanidade. Sem honra, não há vida.

Sempre distante de seus irmãos turbulentos, afastado de suas intrigas e maquinações, o Dragão permaneceu puro e honrado. Outros deuses ascendem ou caem, tornam-se fortes ou fracos, conforme a devoção instável de seus seguidores. Mas o Dragão é constante, inabalável, sempre reinante. Mesmo na maior penúria, à beira da extinção, seu povo nunca desanimou, sua fé nunca vacilou. Seus samurais são campeões sagrados; seus shugenja, valorosos sacerdotes. Ambos se destacam entre os cidadãos de mais alto status social no Império. Não sem razão, o próprio Imperador Tekametsu foi um nobre dragão, que se sacrificou para salvar parte de seu povo durante o ataque da Tormenta.

Contudo, os tempos de isolamento findaram. Hoje, Lin-Wu não apenas representa a religião mais importante entre os tamuranianos, mas também ganha adeptos no Reinado. Com a expulsão da Tormenta e a grande restauração, os povos são amigos — o que também se reflete no plano divino. Lin-Wu comanda que seus devotos lutem pelo Reinado, por aqueles que acolheram os refugiados de Tamu-ra em seu pior momento. Da mesma forma, cada vez mais membros de povos não tamuranianos escolhem praticar devoção ao Deus da Honra.

No passado, Lin-Wu não tolerava devotos estrangeiros. Essa restrição cairia após a quase extinção de seu povo, hoje existindo samurais de todas as raças — mesmo seres improváveis como goblins, golens e osteon podem receber sua graça, quando se provam dignos. Essa mudança intriga

a comunidade eclesiástica, pois é consenso que os deuses são incapazes de mudar. Por outro lado, sábios shugenja argumentam que a mudança foi exigida pela própria honra; sendo, portanto, inevitável.

MOTIVAÇÕES

Na Tamu-ra de séculos atrás, os senhores de terras conhecidos como daimyo começaram a proteger os camponeses em troca de tributos — que podiam ser serviços, impostos ou devoção a uma divindade ou filosofia. Inicialmente, comandavam apenas pequenos povoados. À medida que seus territórios se expandiram, alguns absorveram feudos menores e passaram a governar vastas extensões de terra, que se tornaram províncias. Disputas territoriais e políticas resultaram em um período de guerra marcado pelas maiores e mais violentas batalhas da história da ilha, com milhares de vítimas.

Outros Nomes. Deus da Honra e de Tamu-ra; Deus Dragão; Deus Samurai; Samurai de Sangue; o Mais Honrado; Portador da Honra; Espadachim Trovejante.

Áreas de Influência. Honra, dignidade, honestidade, nobreza, Tamu-ra.

Símbolo Sagrado. Um dragão celestial.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Katana.

Cores Significativas. Vermelho, verde, dourado.

Lema. "A honra é mais valiosa que a vida. Antes perder a vida que perder a honra."

Frustrado pela tirania cruel e desonrosa dos xoguns, o Deus Dragão se enfureceu. Terremotos e erupções vulcânicas devastaram Tamu-ra, destruindo castelos, tragando exércitos para as profundezas da terra. Poderia ter sido o fim daquele povo, não fosse a intervenção de um monge flautista, implorando por piedade. Era Tekametsu, um dragão celestial em forma humana, então tornado imperador e representante de Lin-Wu. Foi decretada a Grande Unificação e o início da Era Teikoku. As províncias ainda existiriam, mas como estados, partes de algo muito maior — o Império de Jade. O Império prosperou, o povo aprendeu o valor da união. Nunca mais os tamuranianos se voltaram uns contra os outros. E, mais importante, nunca mais se voltaram contra a honra.

Lin-Wu ama seu povo, sacrificaria a própria divindade para protegê-lo. Mas também é irascível, pronto a dizimar aqueles que se afastam dos caminhos da honra. No Panteão, busca preservar a própria pureza, ser um exemplo para seus irmãos.

Relações

Mesmo entre os deuses, Lin-Wu é misterioso e isolado. Existe a crença de que o poder dos deuses é alimentado pela adoração de seus devotos. Nesse caso, como o Samurai manteve seu status divino, mesmo após a quase extinção de seu povo? Talvez por praticar certa distância saudável de seus irmãos, conservando sua honra pura. Talvez porque, enquanto outros desperdiçavam energia em disputas e tramas, o Dragão se manteve forte. Mesmo que Tamu-ra seja dizimada até a última cerejeira, basta o breve desabrochar de uma flor sakura para que Lin-Wu siga infinito e eterno.

Lin-Wu é forte aliado dos deuses que praticam a honra — ou seja, aqueles com paladinos: Azgher, Khalmyr, Thyatis, Lena, Marah, Tanna-Toh. Sem muita surpresa, ele se opõe a Aharadak, Hyninn, Kallyadranoch, Sszzaas, Tenebra e Thwor. Quanto a Valkaria, o Deus Dragão adota a mesma postura praticada por seus próprios guerreiros santos: serve e obedece à líder do Panteão como um guardião fiel, julgando ser desonrado agir diferente.

Esse rígido código samurai explica o fato de Lin-Wu tolerar a presença horrenda de Aharadak e outros pérfidos; o próprio Deus Dragão comanda, inúmeras vezes, que seus samurais atuem com ninjas e outros desonrados. Ainda que considere o Devorador parcialmente culpado pela devastação de sua terra, não erguerá sua espada contra ele, exceto quando ordenado. Lin-Wu prefere ser destruído a trazer desonra ao Panteão.

Lin-Wu costuma se referir aos demais deuses como sua Família Celestial. De fato, em sua terra natal, o povo tamuraniano louva o Panteão como se fossem deuses menores, inferiores ao Dragão.

Igreja e Clero

Em Tamu-ra, sociedade guiada pela honra, Lin-Wu é o símbolo máximo. O Império é governado por aqueles que servem ao Dragão; seu clero e a nobreza imperial são uma coisa só. Seus maiores e mais antigos templos, situados na costa leste da ilha, foram arrasados pela Tormenta. Hoje, o templo-mestre Meiyo'Dera se ergue na nova capital Shinkyo, cercado por magníficos jardins e encimado por uma esplêndida estátua do dragão-serpente. Lugar de beleza, meditação e comunhão — mas também esforço e empenho, pois ali treinam os futuros defensores do Império. Após vidas inteiras de estudo e treino, jovens noviços são sagrados samurais e shugenja diante de Lin-Wu.

Devotos de outros deuses oram por favores ou clemência. Para aqueles que seguem Lin-Wu, a vida espiritual é encarada de forma diferente — aqui não se suplica por bênçãos do céu. Em vez disso, as pessoas trabalham e lutam por aquilo que desejam. Alcançar objetivos e realizar sonhos depende mais do esforço que de orações. No entanto, devotos do Dragão respeitam todos os grandes espíritos. As cidades constroem templos e pagodes em sua honra, e cada vilarejo possui uma capela ou altar para adoração.

Conforme o culto se espalha pelo Reinado, aqueles que servem a Lin-Wu assumem a missão de proteger não apenas a cultura de Tamu-ra, mas toda Arton. Participam de missões, caçam e destroem monstros e seres desonrados. Também buscam realizar atos que elevem sua honra pois, ao fazê-lo, também glorificam o presente do Dragão. Samurais e shugenja são seus servos mais poderosos, liderando, lutando e exemplificando suas maiores virtudes — mas devotos de outras classes também podem fazê-lo.

AVATAR

No Império de Jade, Lin-Wu costuma assumir uma entre duas aparências: um imenso dragão celestial, serpenteando nos céus em cores brilhantes, belo e colorido como as quatro estações; ou um poderoso samurai em armadura cerimonial escarlate, empunhando uma katana faiscante de relâmpagos (dizem ser ele o mais perigoso espadachim entre os deuses). Muitos questionam por qual razão essas formas tão combativas não foram empregadas para proteger Tamu-ra da Tormenta. Seus devotos afirmam que, sendo algo honrado, Lin-Wu com certeza o faria. A honra traz mistérios que apenas os deuses conhecem.

O grande samurai e o dragão celestial são figuras familiares aos tamuranianos; eles não as temem. Poderiam, no entanto, intimidar o povo do Reinado. Quando visita essas terras, por gentileza e cortesia, Lin-Wu recorre a uma aparência bem mais aprazível — um galante meio-dragão de Tamu-ra, ou *ryuujin*, em vestes de seda esvoaçantes. Suas habilidades de combate, no entanto, seguem idênticas à versão samurai.

AVATAR DE LIN-WU — ND 19

Espírito (dragão) Enorme

Iniciativa +29, **Percepção** +35, visão no escuro

Defesa 56, **Fort** +19, **Ref** +27, **Von** +33, imunidade a atordoamento, efeitos de metabolismo, eletricidade, ilusão, medo, metamorfose e paralisia, redução de dano 30, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1.284

Deslocamento 15m (10q), voo 30m (20q)

Corpo a Corpo *Kaminari* x2 +54 (36+36 corte, 17/x3, mais 30 eletricidade) e duas garras +52 (24+16, 18).

Centelha Divina O Avatar de Lin-Wu lança qualquer magia divina como um clérigo de 19º nível sem gastar PM (CD 48, limite de PM 19). Uma vez por rodada, ele pode lançar *Fúria do Panteão* como uma ação livre. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, em vez disso ele lança *Katana Celestial* (p. 404).

Dragão Divino O Avatar tem todas as habilidades de dragões celestiais (p. 272).

Explosão de Relâmpagos Quando o Avatar acerta um ataque com *Kaminari*, outras criaturas a 6m do alvo desse ataque sofrem de 30 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 49 reduz à metade).

Kiai Celestial O Avatar sempre causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados (já contabilizado).

Mil Cortes (Completa) O Avatar faz um ataque com *Kaminari* em um cone de 30m. Ele faz um único ataque e compara o resultado com a Defesa de todas as criaturas na área. Então faz uma única rolagem de dano e aplica-a em cada inimigo atingido. Caso o ataque seja um acerto crítico, o Avatar pode usar esta habilidade uma segunda vez. *Recarga (movimento).*

Punir a Desonra Quando ataca uma criatura que possui um código de conduta (como Código de Honra ou devoção a alguma divindade) e que, a critério do mestre, não esteja obedecendo a esse código, o Avatar rola dois dados e escolhe o melhor resultado.

For 12, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 18, Car 10

Perícias Atletismo +29, Conhecimento +28, Guerra +28, Intimidação +27, Intuição +35, Nobreza +33, Religião +38.

Equipamento *Kaminari*. **Tesouro** Nenhum.

Kaminari

A espada do Deus da Honra é uma *katana precisa pungente trovejante veloz*. Apenas devotos de Lin-Wu ou criaturas que obedeçam a algum código de conduta (como Código de Honra ou similares) podem utilizar esta espada; nas mãos de qualquer outra pessoa, ela se torna uma katana sem habilidades que impõe –2 em testes de ataque e rolagens de dano.

Enquanto empunhar *Kaminari*, você pode gastar uma ação completa e 5 PM para atacar todas as criaturas em um cone de 30m. Você faz um único ataque e compara o resultado com a Defesa de todas as criaturas na área. Então faz uma única rolagem de dano e aplica-a em cada inimigo atingido. Caso o ataque seja um acerto crítico, você pode gastar 5 PM para usar essa habilidade uma segunda vez. Se uma criatura chegar a 0 PV ou menos por um golpe desta arma, ela é fulminada por eletricidade e completamente destruída. *Artefato.*

MARAH

DEUSA DA PAZ E DO AMOR

Embora os deuses do Panteão sejam tão variados entre si quanto os mortais que andam sobre Arton, todos possuem uma característica em comum — estão dispostos a lutar para defender seus domínios, sejam eles justiça, honra, conhecimento, magia ou quaisquer outros. Todos... menos uma.

Marah, a Deusa da Paz e do Amor, busca a felicidade e a harmonia de todos os seres. E, para isso, usa apenas de meios pacíficos, como diálogo e outras ações não violentas. Marah acredita que a verdadeira força não consiste na capacidade de impor sua vontade aos outros, mas de entendê-los, e *jamais* luta.

Conhecida como a Dama Branca, esta divindade é venerada por aqueles que não desejam violência ou conflitos. É especialmente popular entre pessoas de índole gentil e caridosa, que defendem que a crença nela é uma esperança de tempos melhores em meio a um mundo tomado por caos, guerra, dor e morte, além de pessoas humildes, fracas ou em posição de vulnerabilidade, como desvalidos, anciões ou mães com crianças pequenas. A fé em Marah também é difundida entre aqueles cujos interesses não se beneficiam de hostilidade, como estudiosos, artistas e alguns mercadores. Já entre pessoas em posição de poder, Marah não é especialmente popular. Isso não significa que devotos da paz poderosos nunca tenham existido! Philydio, o Tranquilo, 14º monarca na linhagem dos reis-imperadores, era um servo da Dama Branca. Dizia que, justamente por ser tão poderoso, não tinha o direito de se impor sobre os outros. Nobres belicosos sussurravam que ele era fraco e covarde, e que um rei-imperador deveria buscar guerras, conquista e expansão de territórios. Talvez estivessem certos, mas o fato é que os anos em que Philydio esteve no trono talvez tenham sido os mais prósperos de Arton.

Embora seja sempre pacífica, Marah não é sempre retratada como pacata ou contemplativa. Afinal, além de defender a paz, também promove o amor, em todos os seus aspectos — afeição, romance, paixão carnal... Essa face de Marah, conhecida como a Donzela Deslumbrante, é cultuada por jovens apaixonados, poetas, músicos, noivos e qualquer um em busca de amor ou de casamento. Também é venerada por aqueles que usam a beleza e o sexo como ferramentas, como atores, dançarinos, prostitutas, cortesãs e até mesmo espiões sedutores. Alguns desses não se opõem a utilizar as bênçãos de Marah para seu próprio bem, embora sem nunca ferir suas vítimas (exceto, talvez, seus sentimentos). Os cultos à Donzela Deslumbrante são repletos de alegria, festejos e celebrações frenéticas, algumas das quais chocariam devotos de deuses mais sisudos como Khalmyr.

Embora Marah tenha essa ligação com o amor e o sexo, não é venerada como uma deusa da fertilidade ou da vida. Isso porque esses domínios são mais ligados a Allihanna e Lena, e também porque a Donzela Deslumbrante se interessa mais pelo prazer desses atos do que por seus frutos. Isso faz com que pessoas conservadoras e pudicas critiquem a deusa e seus devotos, chamando-os de libertinos, fúteis, volúveis e outras palavras piores. Frente a tais ofensas, um devoto de de Marah apenas sorri e abre os braços (e talvez deixe cair uma peça de roupa...).

Outros Nomes. Deusa da Paz; a Dama Branca; a Donzela Deslumbrante; o Deleite do Panteão; Lyon-na, entre os elfos; Haya, entre as fadas; Verticordia, entre os minotauros; Kijah, entre os anões.

Áreas de Influência. Paz, amor, paixão, alegria, festas, beleza.

Símbolo Sagrado. Uma pena sobre um coração.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Nenhuma.

Cores Significativas. Branco.

Lema. "A paz deve ser celebrada com alegria e amor, não com solenidade!"

Em tempos antigos, especialmente durante o reinado de Philydio, Marah era retratada principalmente como a Dama Branca. Contudo, em tempos recentes sua face de Donzela Deslumbrante tem se tornado mais popular. Alguns dizem que isso é um movimento da própria deusa. Antes, Marah tentava impedir as pessoas de lutar, argumentando que isso causava apenas sofrimento. Porém, tal estratégia teria falhado em impedir grandes conflitos no mundo, como a Guerra Artoniana. Assim, agora Marah estaria tentando impedir as pessoas de se machucarem de outra forma — mostrando a elas atividades mais... prazerosas.

Motivações

Marah almeja um mundo sem violência, dor e tristeza. Para isso, incentiva seus devotos a buscar soluções pacíficas para resolver dilemas. Antigamente, a deusa possuía uma postura mais plácida e serena. Hoje, contudo, adota um comportamento mais ativo frente aos problemas do mundo. Em vez de apenas resistir à violência, busca efetivamente encher o mundo de amor e beleza, para que o próprio desejo de guerrear não tenha mais espaço no coração das pessoas.

Relações

Marah não odeia nenhum de seus irmãos e irmãs. Ela não gosta do comportamento de todos, especialmente dos deuses mais agressivos, como Kally e Megalokk, mas em vez de confrontá-los, apenas tenta convencê-los a serem mais calmos e piedosos. Ainda não teve sucesso, mas não deixa de tentar.

O contrário também é verdade — nenhum deus do Panteão odeia Marah. Isso não significa que todos nutram bons sentimentos por ela! Na verdade, muitas divindades maiores consideram Marah fraca ou tola. Arsenal e Thwor em especial — ambos ex-mortais que ascenderam através de certa dose de violência — desprezam a Deusa da Paz, considerando-a uma palerma iludida que não sabe como as coisas realmente funcionam em Arton. Mesmo deuses bondosos muitas vezes tratam Marah com condescendência. Khalmyr e Valkaria, por exemplo, embora não busquem a violência por si só, entendem que às vezes ela é um mal necessário, e consideram a Dama Branca uma sonhadora ingênua.

Lena, Wynna e Hyninn são os maiores amigos de Marah. Esse último pode parecer uma surpresa, mas o Deus da Trapaça normalmente prefere vencer seus inimigos com sutileza em vez de força bruta, o que agrada à Deusa da Paz. Antes de desaparecer, o Grande Oceano nutria certa simpatia por ela, por também ser um deus de calma e placidez.

Nos últimos tempos, Tenebra tem se aproximado de Marah. Antes, a Deusa das Trevas considerava a Deusa da Paz uma irmã chata e insossa. Porém, quando Marah começou a abraçar os domínios do amor e da paixão com mais furor, tornou-se mais... interessante, na visão de sua irmã mais espevitada. Dizem que devotos das duas deusas já se juntaram para rituais que misturam escuridão e festanças.

Igreja e Clero

A maior parte do culto a Marah é informal, sem estruturas burocráticas — apenas frades e clérigos humildes, que vagam pelo mundo pregando a palavra da Paz. Contudo, existem algumas organizações formais de servos desta deusa, que se dividem em dois grandes grupos. Ambos são pacifistas, mas as

semelhanças terminam aí. O primeiro, devotado à face da Dama Branca, é composto por pessoas serenas, que vestem mantos brancos e se reúnem em mosteiros isolados para viver em paz e contemplação. Muitas dessas comunidades pouco se envolvem com o mundo exterior (embora, via de regra, acolham pessoas necessitadas — incluindo aventureiros feridos). Alguns, porém, enviam seus membros para atuar em conflitos, seja como curandeiros, seja como diplomatas, tentando mediar negociações de guerra.

O segundo grupo, devotado à Donzela Deslumbrante, é formado por servos alegres e festivos — ou mesmo lascivos e libidinosos. Normalmente não possuem estruturas tão rígidas, reunindo-se em circos itinerantes, companhias de teatro ou colégios de bardos. Alguns desses grupos são até mesmo secretos, formados por pessoas que querem experimentar prazeres que sua posição na sociedade não permitiria de outra forma.

AVATAR

Antigamente, Marah era representada como uma mulher solene, em vestes brancas que brilhavam com luz própria. Hoje, porém, é mais vista na figura de uma dançarina sorridente e cheia de vida. Em qualquer forma, Marah nunca porta armas ou mostra quaisquer capacidades combativas. Não que isso seja necessário — em sua presença, criaturas mortais são incapazes de quaisquer atos agressivos. Animais ferozes ficam mansos, soldados deixam cair suas armas. Dos corações de todos na presença da deusa a violência desaparece, sendo substituída pelo desejo de amar.

AVATAR DE MARAH — ND 19

Espírito Médio

Iniciativa +27, **Percepção** +29, visão no escuro

Defesa 48, **Fort** +29, **Ref** +36, **Von** +42, imunidade a atordoamento, efeitos mentais e medo, maior que a morte, redução de dano 10, resistência a magia +5

Pontos de Vida 789

Deslocamento 9m (6q)

Bênção da Calmaria O Avatar de Marah emana uma aura de calmaria de 30m. Qualquer criatura nessa área que tente executar uma ação hostil deve fazer um teste de Vontade (CD 53). Se falhar, perde a ação. Se passar, pode agir normalmente, mas perde 2d6 PM ao fim do seu turno. Caso os PM da criatura sejam reduzidos a 0 por esta habilidade, ela fica enfeitiçada e perde a vontade de lutar por 1 dia.

Coração Gentil Quando faz um teste de uma perícia baseada em Sabedoria ou Carisma, o Avatar rola dois dados e usa o melhor resultado.

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 19º nível sem gastar PM (CD 49, 53 para encantamento e ilusão, limite de PM 20). Uma vez por rodada, ele pode lançar *Enfeitiçar* como ação livre.

Faça Amor, Não Faça Guerra Qualquer criatura dentro da Bênção da Calmaria do Avatar que aceitar encerrar um conflito de maneira pacífica recebe +3 PM por nível até o fim da aventura. Esses bônus desaparecem caso a criatura execute qualquer ação hostil.

Incitar Paixão (Padrão) O Avatar e todos os seus aliados em alcance médio recebem +5 em testes de perícia e 40 PM temporários até o fim da cena. Qualquer criatura que executar uma ação hostil perde esses bônus.

Música da Calmaria O Avatar possui todos os poderes de Música de Bardo e pode usá-los sem gastar PM.

For 6, Des 10, Con 8, Int 8, Sab 12, Car 20

Perícias Acrobacia +27, Atuação +45, Conhecimento +25, Diplomacia +40, Enganação +35, Intuição +29, Misticismo +25, Religião +29.

Equipamento Pandeiro aprimorado, *Véu do Desejo*.
Tesouro Nenhum.

Véu do Desejo

Este manto branco de tecido leve concede +5 em Atuação, em testes de resistência e na CD para resistir a suas habilidades, e fornece redução de dano 10. *Artefato*.

MEGALOKK

DEUS DOS MONSTROS

Quase todos os deuses são relacionados aos povos humanoides — esses povos, afinal, foram moldados a sua imagem. Quase todos governam algum aspecto dos humanos e outras raças. Mesmo suas aparências como avatares imitam a forma humana. Mas o Deus dos Monstros é uma grande, aterradora exceção.

Mais uma entidade do que propriamente um deus, Megalokk incorpora o ímpeto, o vigor, a voracidade e a brutalidade dos seres vivos, de forma muito mais intensa e primitiva que sua irmã Allihanna. Salivante de sofreguidão, enquanto outros deuses criavam vida aos poucos, deixando suas criaturas evoluírem gradualmente, ele despejou sobre Arton uma infinidade de crias terríveis. Hordas de puro caos e selvageria, existindo apenas para a violência. Não *nasciam,* apenas surgiam, formavam-se a partir de vontade divina faminta. Então lutavam e matavam.

Durante a Era de Megalokk, Arton foi um pesadelo de monstros.

Outros deuses desejavam fazer suas tentativas de povoar aquele mundo brutal. Contudo, nenhum povo que seguia o Grande Ciclo poderia avançar e prosperar, nenhuma raça poderia formar uma cultura. Se fossem condenados a viver nesse pesadelo, esses seres apenas rastejariam escondidos das bestas descomunais. Seria difícil sobreviver. Impossível criar sociedades.

Khalmyr não considerou aquele um mundo justo. Seus aliados no Panteão concordaram. Megalokk, não sendo alguém aberto à persuasão, teve que ser contido pela força. Houve uma batalha tremenda entre os deuses guerreiros e o deus-monstro; este, ao tombar, teria quebrado o continente ao meio — resultando nas atuais massas de Lamnor e Arton Norte. Arfante, Megalokk acabou derrotado e subjugado. Suas criações seriam confinadas a áreas remotas, onde poderiam seguir lutando e matando-se; uma Arton mais aprazível podia agora receber os povos dos deuses.

Até os dias de hoje, o Deus dos Monstros segue rosnador e rancoroso, cheio de revolta contra seus irmãos. Tivesse ele outros recursos além da violência pura, estaria tramando meios para matar todos. Apesar do perigo, o Panteão não pensa em banir ou destruir Megalokk — eliminar um deus maior sempre tem consequências. Acreditam, além disso, que monstros têm seu papel no mundo. Eles existem para desafiar os povos, testar a bravura de seus heróis, promover seu progresso.

Megalokk e Allihanna dividem o acolhimento dos seres não humanoides de Arton; embora todos no Panteão se considerem uma família, eles são mais próximos que os demais. Muitos leigos encontram dificuldade para nomear certas criaturas como animais ou monstros, não parecendo claro a qual reino pertencem — como os lagartos-terror de Galrasia, por exemplo. Na verdade, a divisão é mais simples do que parece. Animais e plantas naturais seguem certas leis invioláveis: nascem, crescem, procriam e morrem. Alimentam-se uns dos outros, promovendo o Grande Ciclo que assegura a continuidade da vida.

Monstros, por outro lado, muitas vezes não estão sujeitos a lei alguma. Muitos se formam por meios não naturais, nascidos de crateras vulcânicas, pântanos tóxicos, abismos marinhos, profundezas cósmicas, maldições profanas. Surgem já adultos, ou passam por

metamorfoses variadas, uma mais absurda que a outra. Não acasalam, pois odeiam uns aos outros — quando o fazem, será apenas para satisfazer seus impulsos mais primitivos. Também não envelhecem ou morrem por causas naturais, apenas ficam maiores e mais perigosos, até que algo ou alguém finalmente os destrua. Tais monstros são a transgressão suprema de tudo que define outros seres vivos.

MOTIVAÇÕES

Megalokk não parece ter outros objetivos além de dominar Arton com suas crias e matar todos aqueles em seu caminho: os outros deuses, seus povos e seus campeões. Sendo incapaz de agir diretamente contra o Panteão, segue produzindo abominações cada vez mais ferozes nas regiões que lhe foram cabidas, sobretudo as

Outros Nomes. Fin-Horak, entre os dragões; o Destruidor, entre os centauros; Typhon, entre as nagahs; Sugora, entre os tamuranianos; o Indomável, entre os moreau; Makalax, entre os anões; Troldhaugen, entre os finntroll; Monstro-Pai, entre quase todos os monstros.

Áreas de Influência. Monstros, morte, fúria, destruição.

Símbolo Sagrado. Figura de uma garra ou monstro.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Maça.

Cores Significativas. Nenhuma.

Lema. "Humanos, elfos, anões... Todos devem morrer."

Sanguinárias. Ali, monstros matam heróis que ousam confrontá-los. Ou escapam vez por outra, levando terror aos reinos humanos.

O Deus dos Monstros é furioso e feroz como nenhum outro, mas não estúpido. Mesmo odiando a civilização e tudo que se relaciona a ela, vários de seus monstros são quase humanoides, com suas próprias comunidades e culturas. Por tais atributos, esses seres não estariam sujeitos às restrições territoriais impostas por Khalmyr. Entre suas obras mais bem-sucedidas estão os gigantes, os trolls e o povo-escorpião khelk'kar. Em pelo menos uma ocasião o Deus dos Monstros também procriou com outra divindade: Megalokk e Tenebra trouxeram a Arton a anômala raça finntroll, os trolls nobres.

Sozinho, o Deus dos Monstros nada pode contra seus irmãos — mas é consenso que Megalokk pode acabar manipulado por alguma divindade mais sagaz. Deuses astutos como Kallyadranoch, Sszzaas e Thwor, talvez alegando alguma afinidade, seriam capazes de usar sua selvageria com objetivos escusos. De fato, até mesmo mortais com recursos suficientes podem direcionar sua fúria contra inimigos incautos.

Relações

Megalokk odeia profundamente todos os outros deuses, exceto Allihanna. Apesar da rivalidade eterna, cada divindade buscando povoar Arton com sua prole, o Monstro-Pai a enxerga como uma semelhante. Qualquer agressão contra ela o enfurece, sendo famosa a história de quando exterminou um povo humano nos Reinos de Moreania quando ousaram magoá-la.

Em sua ausência de séculos, Kallyadranoch viu dragões se voltarem a Megalokk — quando a própria existência do Deus dos Dragões foi esquecida, muitos acreditaram que o Deus dos Monstros seria a divindade legítima dos répteis alados, engano que persiste em certas regiões até os dias de hoje. Alguns acreditam que Kallyadranoch se sente ultrajado; outros, que ele tem planos secretos para tirar proveito da situação.

Thwor é inteligente demais para considerar Megalokk um aliado, mas reconhece alguma afinidade: ele entende o significado de buscar um mundo melhor para seus protegidos. Muitos goblinoides veneram Megalokk, assim como numerosos monstros se unem aos duyshidakk no culto a Thwor, como orcs e ogros.

Valkaria, em sua liderança ousada, compartilha da crença de que Megalokk é importante para manter Arton vigorosa, plena de desafios. Diz-se que, por esse motivo, cada vez mais monstros escapam das Sanguinárias para levar terror aos reinos.

Igreja e Clero

Megalokk odeia as práticas dos povos civilizados; seus devotos não ousariam construir templos em seu nome. Contudo, existem exceções: os finntroll erguem suntuosas catedrais subterrâneas, mantendo uma igreja unificada para Megalokk e Tenebra. Em Moreania, Megalokk e Allihanna são cultuados em conjunto, na Igreja dos Irmãos Selvagens.

Isso não significa que o Deus dos Monstros tenha poucos seguidores, muito pelo contrário. Um número incontável de humanoides brutais, que escolhem a pilhagem e a violência como modo de vida, praticam devoção a esta divindade. São orcs, gnolls, centauros, goblinoides, medusas, orcs, trogs, gigantes e muitos outros, venerando o Monstro-Pai com cerimônias sangrentas e sacrifícios cruéis — muitas vezes envolvendo raptos de vítimas e intervenções de aventureiros.

Ainda, muitas tribos humanas (e de outras grandes raças) também o acolhem, tornando-se tão bestiais quanto quaisquer monstros. Dizem que a fúria dos bárbaros, na verdade, é uma dádiva proveniente da ferocidade de Megalokk.

Também devem ser considerados os muitos druidas que veneram este deus, tão ou mais numerosos que os druidas de Allihanna, e muito mais perigosos. Embora prefiram atuar sozinhos, não é incomum que comandem bandos de monstros, levando-os a atacar povoados humanos como oferenda divina.

Outro grupo notável de devotos são os abissais, seres nascidos da essência maligna de certas divindades — sendo natural, portanto, que Megalokk os produza em abundância. Existindo em grandes números no mundo divino de Chacina, muitos deles alcançam Arton para liderar cultos profanos ao Monstro-Pai.

AVATAR

Devido à relativa facilidade em enfurecer este deus, o avatar de Megalokk pode às vezes ser invocado por seus clérigos e outros conjuradores contra inimigos — ainda que sem qualquer controle, podendo inclusive atacar seus próprios invocadores. Apenas aqueles com extrema habilidade diplomática, ou outros meios para lidar com feras sanguinárias, conseguem dissuadir a criatura de matar à primeira vista.

Em outras ocasiões, Megalokk pode surgir na forma de algum monstro híbrido, como uma esfinge, quimera ou mantícora, para lidar com heróis. Ele aprecia atraí-los até covis de monstros, por acreditar que suas crias serão sempre vitoriosas. Quando esse plano falha, contudo, já houve vezes em que ele próprio ressurgiu cheio de ódio, dizimando os aventureiros já combalidos.

Sua forma mais conhecida e poderosa tem corpo humanoide alado robusto e várias cabeças de monstros, diferentes em cada manifestação.

AVATAR DE MEGALOKK — ND 20

Monstro (kaiju) Colossal

Iniciativa +26, **Percepção** +27, visão no escuro, faro

Defesa 57, **Fort** +40, **Ref** +29, **Von** +18, cura acelerada 100/kaiju, imunidade a efeitos de metabolismo e mentais, medo, metamorfose, paralisia e veneno, maior que a morte, redução de dano 50

Pontos de Vida 1.800

Deslocamento 18m (12q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida x4 +54 (4d20+20, 17/x3) e duas garras +54 (2d20+20, 19/x3).

Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +64).

Engolir Se o Avatar de Megalokk começar seu turno agarrando uma criatura menor que ele, pode fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada, fica cega, tem cobertura total contra efeitos vindos do lado de fora do Avatar (e vice-versa) e sofre 6d12+20 pontos de dano de impacto no início de cada turno do Avatar. O Avatar pode manter quantas criaturas engolidas quiser. Uma criatura engolida pode escapar causando 100 pontos de dano ao estômago do Avatar (Defesa 30). Isso faz com que ela seja regurgitada e fique caída na frente do monstro.

Incontível Sempre que falha em um teste de resistência contra um efeito com duração maior que instantânea, o Avatar pode fazer um novo teste contra esse efeito no início do seu próximo turno. A cada novo teste de resistência contra o mesmo efeito, o Avatar recebe um bônus cumulativo de +5 no teste.

Presas Monstruosas Cada vez que o Avatar acerta um ataque com suas Presas Monstruosas, ele gera um dos efeitos abaixo, definido aleatoriamente.

1) *Basilisco* A criatura atingida fica lenta (Fort CD 48 reduz a duração para 1 rodada). Caso uma criatura lenta dessa forma seja atingida novamente e falhe no teste de Fortitude, fica petrificada.
2) *Dragão* A criatura atingida sofre 4d12 pontos de dano fogo e sua armadura ou escudo (à escolha dela) fica avariado (Ref CD 48 reduz à metade e evita a condição).
3) *Lobo Atroz* A criatura atingida fica sangrando (Ref CD 48 evita). Esse sangramento causa a perda de 2d6 PV, em vez do normal.
4) *Serpe* O ataque inocula veneno de serpe divina.

Presença Selvagem O Avatar emana uma aura de violência de 30m de raio. No início de seus turnos, cada criatura nessa área deve fazer um teste de Vontade (CD 48). Se falhar, fica esmorecida. Se já estiver esmorecida, em vez disso entra em um frenesi selvagem por 1 rodada; em seu próximo turno, ela deve atacar a criatura mais próxima, mesmo que seja um aliado.

Rasgar Montanhas (Completa) O Avatar desfere um golpe concentrado que atinge todas as criaturas em um cubo de 15m de lado adjacente a ele. Criaturas nessa área sofrem 10d20+70 pontos de dano de corte e ficam caídas (Ref CD 48 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

Titânico O Avatar é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e sofre metade do dano de efeitos que não sejam de outra criatura Titânica. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 20d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 48 reduz à metade). Além disso, ele ignora redução de dano e seus ataques atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

Veneno Peçonha de Serpe Divina (fica fraco e perde 4d12 pontos de vida por rodada durante 10 rodadas, Fort CD 48 reduz para 1 rodada). Este veneno ignora qualquer imunidade a venenos.

For 18, Des 8, Con 20, Int 3, Sab 6, Car 6

Perícias Atletismo +39, Intimidação +32, Sobrevivência +32.

Tesouro. Nenhum.

NIMB

Deus do Caos

Caos. Para muitos, esse é o maior poder na Criação, a única verdade oculta em todos os fenômenos, eventos e intenções. Nada está escrito, tudo é aleatório. Não existe futuro, não existe destino. Existem apenas a sorte e sua infeliz ausência, o azar. A personificação desse poder é Nimb.

Talvez seja um erro chamá-lo de divindade. Para alguns, Nimb é muito superior aos demais deuses, até mesmo superior ao Nada e ao Vazio — pois, antes que todas as coisas fossem criadas, havia a soberania completa do caos primordial. Nimb é a manifestação divina da incerteza, da sorte e do acaso em eterna mutação. Figura central em um mundo onde o inesperado é a única constante, Nimb governa o imprevisível, o acidental e o fortuito, gargalhando enquanto Arton tenta, em vão, encontrar ordem onde não existe nenhuma.

Assim, Nimb pode ser mais uma força cósmica que uma entidade consciente, ou não. Para seus seguidores, ele é tanto presença quanto ausência, um ser que desafia todas as tentativas de definição. Não é incomum ouvir que Nimb é louco, que seu comportamento é errático e perigoso. Essas características, no entanto, são vistas por seus devotos como virtudes sagradas.

A influência de Nimb pode ser percebida em todas as esferas da vida, de pequenos incidentes cotidianos a grandes eventos que moldam a história do mundo. Em tempos de guerra, sua presença está nas batalhas em que o inesperado vira a maré da vitória. Em tempos de paz, ele é o sussurro que incita dúvida e mudança, garantindo que nada permaneça estagnado por muito tempo. Nimb é a mão invisível que manipula os acontecimentos, o emaranhado de possibilidades que se desdobra de maneiras infrequentes. Diz-se que, todas as vezes em que alguém faz uma aposta, atrai a atenção de Nimb. Ele pode simpatizar com o apostador, ou não.

Muitos apenas o temem e evitam, outros oram que traga boa sorte a suas vidas. E uns poucos abraçam sua incerteza por completo, vivem o momento, acreditando que tudo pode mudar com um simples rolar dos dados divinos. Talvez por esse motivo, devoção a Nimb é algo comum entre aventureiros — indivíduos ousados, sempre com as vidas por um fio, correndo grandes riscos e apostando tudo em grandes conquistas.

Aqueles que louvam Nimb costumam ressaltar seu importante papel como provedor da sorte, aquele que traz boa fortuna aos necessitados. Por estranho que pareça, dizem que o Deus do Caos exerce sua própria justiça, abençoa com sorte e castiga com azar, conforme seus próprios critérios misteriosos. Devotos buscam aprazer Nimb para que, ao lançar seus dados, estes sorriam.

Há também aqueles que não levam Nimb a sério, ou acreditam que sua loucura esconde uma sabedoria profunda. Outros ainda teorizam que ele ficou louco quando soube de algo aterrador, uma verdade tão terrível que nem mesmo um deus conseguiu suportar.

Motivações

Se Nimb existe por algum motivo, se tem qualquer intenção, isso ainda está para ser revelado.

Para muitos, contudo, a verdade é óbvia: Nimb busca provar que nada está gravado em pedra. Revelar que o destino não é uma linha reta, mas um labirinto de bifurcações, cheio de armadilhas e passagens

secretas. A verdadeira beleza da vida está em suas surpresas, seus presentes e desafios. Basta uma rolagem de dados para mudar o curso da batalha, decidir entre vida ou morte, transformar um mendigo em rei. Para Nimb, essa verdade é maravilhosa. Afinal, quando presenteia alguém, você avisa de antemão o que a pessoa vai ganhar?

De forma oposta, este deus considera tudo que é certo e previsível como algo profano, infeccioso, maléfico. Ele descarta certezas e profecias, ridiculariza os que acreditam em um futuro garantido. Não conhecer o dia de amanhã, não saber aquilo que o futuro nos reserva, é nossa maior motivação para lutar e viver. Se soubesse de antemão todos os seus passos, todos os eventos bons ou ruins em seu caminho, você ainda teria determinação para aceitá-los ou mudá-los? Ainda seria esperançoso, otimista? Ou apenas ficaria resignado, esperando pela morte? Para Nimb, uma vida de certezas totais é o pior castigo imaginável.

Nimb não tem um plano mestre: qualquer plano implica certo grau de ordem, algo que ele despreza profundamente. Sua única constante é a mudança, sua única regra é que não há regras. Ele encoraja seus seguidores a abraçar essa visão, viver o momento, agir impulsivamente e nunca temer o desconhecido. Coragem, para Nimb, não é a ausência de medo: é a disposição de enfrentar o imprevisível sem hesitação.

Diz-se que os deuses são incapazes de mudar. Estão presos a suas próprias naturezas, a valores rígidos como justiça, honra, guerra, paz. Nimb é o único a escapar dessa lei, é aquele que representa a própria mudança. Faz aquilo que quer, quando quer, sem pensar em consequências. Para ele, Arton é palco para uma peça grandiosa, com atores que não seguem nenhum roteiro.

Relações

No passado, acreditava-se que Arton era governada pela rivalidade entre Nimb e Khalmyr, então líder do Panteão. Essa liderança, contudo, acabava sempre contestada — ambos os deuses seriam igualmente poderosos, mas opostos. Enquanto Khalmyr buscava impor ordem à Criação, Nimb era a força que constantemente desafiava e perturbava essa ordem. O Deus da Justiça fazia as regras, apenas para que elas fossem quebradas pelo eterno adversário. Khalmyr montava o tabuleiro, Nimb movia as peças em direções ilegais.

Mas isso é passado. Hoje, o comando do Panteão pertence a Valkaria, que exerce liderança muito mais tolerante, até indolente. Nimb deve aprovar essa postura liberal, mas seus devotos mais antigos suspeitam de algo. Em suas manifestações recentes, o Senhor do Caos parece estranho, apático, mal-humorado, até *triste*. A demoção do rival teria, de alguma forma,

Outros Nomes. Deus do Caos, da Sorte e do Azar; Provedor da Sorte; Sábio Insano; o Instável; Agente da Mudança; Jajax, entre os anões.

Áreas de Influência. Caos, sorte, azar, loucura, coragem, destino, mudanças.

Símbolo Sagrado. Um dado de seis faces, com símbolos imprevisíveis em cada uma.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Nenhuma e todas; sua arma muda constantemente, adaptando-se ao momento, ou não.

Cores Significativas. Preto, branco, vermelho. púrpura.

Lema. "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb."

enfraquecido também seu próprio poder e prestígio? O vilão louco precisa de um herói como adversário digno? Diz-se que os dois deuses fizeram recentemente uma aposta envolvendo uma jovem paladina, com consequências (como tudo relacionado a Nimb) imprevisíveis.

Outra divindade em forte oposição a Nimb é Thyatis, o Deus do Futuro, como alguns o chamam. O motivo não poderia ser mais explícito: Nimb odeia o próprio conceito de "profecia", odeia que o futuro seja roubado de seu mistério. Dizem que, quando Thyatis entrega agouros a seus devotos, Nimb faz tudo para evitar que ocorram. Às vezes é bem-sucedido. Em outras, sua própria interferência também fazia parte da predição, enfurecendo-o ainda mais.

Nimb também antagoniza Lin-Wu, por seus valores de honra e retidão, e Arsenal, deus metódico que detesta apostadores. Curiosamente, lendas dizem que Nimb teria ajudado Arsenal em sua ascensão, mais uma vez provando ser impossível compreendê-lo de todo.

Por outro lado, Nimb compartilha afinidade natural com Hyninn, o Deus dos Ladrões. Ambos são vistos frequentemente juntos, tramando esquemas imprevisíveis e desfrutando das ironias do destino. Há rumores sobre Hyninn ser filho de Nimb — uma teoria que, embora não confirmada, faria muito sentido, considerando as semelhanças em suas naturezas. Ambos são agentes da mudança: enquanto Hyninn age nas sombras, roubando e enganando, Nimb prefere abordagens mais diretas e caóticas.

Nimb mantém relações ambíguas com deuses como Tenebra, Wynna e Valkaria. Ele não é aliado confiável, seus pactos são tão voláteis quanto sua própria índole. Contudo, Nimb não se importa de trabalhar com outros deuses quando isso serve a seus propósitos momentâneos.

Igreja e Clero

Os seguidores de Nimb formam uma comunidade diversa e pouco estruturada. Diferente de outras divindades, este culto não mantém templos grandiosos ou rituais tradicionais. Seus devotos celebram a incerteza e mudança de maneiras pessoais, espontâneas e súbitas. Realizam cerimônias improvisadas em quaisquer locais e ocasiões, festejos de pura loucura. Também podem envolver jogos de azar extremos, correndo riscos absurdos, apostando até as próprias vidas.

A igreja de Nimb, se podemos chamar assim, é principalmente composta por aventureiros, exploradores, bardos, jogadores, rebeldes, desajustados, anarquistas — enfim, aqueles que anseiam viver a vida sem amarras. Enquanto devotos de outros deuses almejam nobreza, harmonia e perfeição, seguidores de Nimb celebram imperfeições e diferenças. Não há grupo de heróis formado por pessoas iguais, argumentam: diversidade é força.

Na sociedade artoniana, seguidores de Nimb são vistos com uma mistura de curiosidade e desconfiança. Muitos os consideram perigosos, incapazes de seguir regras sociais ou respeitar tradições. No entanto, também são valorizados por sua coragem e disposição de enfrentar qualquer desafio, não importam as probabilidades. São sempre os primeiros a se voluntariar para missões impossíveis, confiando na sorte e na proteção de Nimb para triunfar.

Assim, o culto a Nimb não é necessariamente maligno. Muitos veem o Caos como uma força necessária para o progresso, acreditando que a destruição da ordem estabelecida é

o primeiro passo para a criação de algo novo e melhor. Não temem derrubar regentes, desafiar profecias ou questionar tradições. Mesmo aqueles que desprezam o caos acabam recorrendo a Nimb e seus seguidores quando enfrentam situações em que a ordem falhou.

Obviamente, não existe qualquer forma de hierarquia no culto a Nimb. Quando tal "ameaça" surge, seus devotos tratam de tentar desfazê-la o quanto antes.

Avatar

Nimb raramente se manifesta da mesma forma duas vezes. Suas aparições podem variar de um velho viajante louco a uma fada lutadora, um anão arcanista ou um gato laranja sem rabo. Quando deseja ser reconhecido, contudo, adota a forma icônica de um homem esquálido com olhos esbugalhados, cartola e brincos. Ele é frequentemente visto brincando com dados que trazem símbolos sem sentido.

Para os seguidores de Nimb, a aparição de seu avatar é um presságio de boa sorte ou desastre iminente. O que ele traz consigo — sorte, azar ou caos puro — será impossível prever. Sua presença pode alterar o curso de batalhas, lançar dúvidas sobre vitórias certas ou surpreender até os mais sábios entre os deuses.

Avatar de Nimb

ND 5+

Espírito (Nimb) Médio

Iniciativa +31, **Percepção** 1d20+21

Defesa 61, **Fort** +27, **Ref** +33, **Von** +39, imunidade a efeitos de adivinhação, encantamento, metamorfose e mentais, maior que a morte, redução de dano 21

Pontos de Vida 4.777

Deslocamento sorrelfliflar 13,5m (9q; veja Sorrelfliflo Galunflante)

Aura Caótica Derradeira O Avatar de Nimb emana uma aura de puro Caos capaz de distorcer a própria existência de seus inimigos. No início do turno do Avatar, cada criatura em um raio de 90m perde 8d6 pontos de vida. Cada vez que rolar o valor máximo em um dado de dano da aura, role um dado extra e some ao dano total desta habilidade.

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 19,5º nível sem gastar PM (CD 55, limite de PM 21). Sempre que uma criatura obtém um resultado 1 no dado em um teste de resistência contra uma magia do Avatar, ela fica confusa.

"Eu Movo as Peças!" No começo da rodada, o Avatar rola 1d6 e move cada criatura a sua escolha em alcance médio um número de quadrados igual ao resultado, em uma direção a sua escolha.

Mimsicais Dados Frumiosos (Padrão) O Avatar faz alguma coisa que gera um efeito inesperado. Role 1d7 e use o efeito correspondente entre os descritos a seguir.

1) Role novamente, escolha outro efeito desta tabela e role novamente.

2) Um guincho metálico ressoa freneticamente. Inimigos em alcance médio sofrem 10d12 pontos de dano de impacto e ficam surdos (Fort CD 55 reduz à metade e evita a condição).

3) O Avatar pega a linha de pensamento de alguém e desfere um golpe com ela. Inimigos em uma linha de 15m sofrem 12d10+10d8 pontos de dano psíquico e ficam confusos (Von CD 55 reduz à metade e evita a condição).

4) Um animal muito fofinho se materializa em pleno ar e abraça o Avatar. Ele (o Avatar, não o animal fofinho) recupera 20d10 PV e cura uma das condições que o esteja afetando.

5) Um dragão de duas cabeças sai de uma das mangas do Avatar e sopra tibares em um cone em de 18m (se o Avatar não tinha mangas, uma roupa com mangas se materializa em sua forma… você, hein, se apegando a detalhes!). Cada criatura na área sofre 10d12 pontos de dano de fogo e 10d12 pontos de dano de impacto e recebe uma quantidade de tibares igual ao dano causado (Ref CD 55 reduz o dano e a quantidade de tibares à metade).

6) Todos os efeitos de 2 a 5 ocorrem ao mesmo tempo.

7) Todos os efeitos acima e o Avatar de Nimb ainda ganha um queijo.

Ódio ao Previsível O Avatar odeia previsibilidade e pune quem não guarda nenhuma surpresa. Sempre que uma criatura em alcance médio escolher 10 em um teste ou executar a mesma ação que executou em sua rodada anterior, o Avatar causa a ela 10d20 pontos de dano psíquico e a criatura não pode mais executar essa ação ou escolher 10 com essa perícia específica até o fim da cena (Von CD 55 reduz à metade e evita a restrição de ações).

Ou Não (Reação) Uma vez por cena, o Avatar desfaz uma série de acontecimentos recentes. Quando ele usa esta habilidade, todos os eventos da rodada atual são desfeitos (como se nunca tivessem ocorrido) e o presente retorna para o início da rodada anterior do Avatar. Esta habilidade afeta apenas os eventos da cena atual. O resto do mundo segue sua vida feliz mas, para evitar paradoxos incompreensíveis, o restante de Arton fica aguardando pacientemente até que essa rodada seja resolvida e todos retornem ao mesmo momento no tempo (que gentil da parte deles).

Sorrelfliflo Galunflante. O Avatar tem todos os deslocamentos que existem nos livros, que existiram em livros passados e que existirão em livros futuros, ou não.

Sorte e Azar No final de cada turno do Avatar, role 1d6. Em um valor ímpar, até o início do próximo turno do Avatar todos os sucessos em testes se tornam falhas e todas as falhas se tornam sucessos (para efeito de margens de ameaça e habilidades como Almejar o Impossível, considere que um resultado 1 no d20 equivale a um 20, um 2 equivale a um 19 e assim por diante).

For 9, Des 11, Con 7, Int 17, Sab 1d20, Car 13

Perícias Diplomacia +31, Jogatina +43, mais 1d12 perícias em +13 cada.

Equipamento Olhe para três itens ao seu redor, que não sejam celulares, computadores ou coisas do tipo. O Avatar tem um de cada desses itens, cada um com três encantos à escolha dele ou com o efeito de um acessório mágico que talvez exista em algum lugar do livro, ou não. E ele tem um queijo.

Tesouro Padrão.

OCEANO

DEUS DOS MARES

Existem histórias sobre como Arton nasceu árida, inabitável, sem qualquer vida ou meios de sustentá-la. Outros deuses teriam tentado povoá-la, sem sucesso. Coube então a um deus pujante, irascível, o papel de despejar tempestades torrenciais sobre a terra inóspita. O dilúvio durou anos, séculos. Seus irmãos clamaram que bastava, mas o Deus dos Mares não se deteve, seguiu incessante até se fartar. Quando enfim a tempestade acabou, a maior parte do orbe se achava recoberta com o elemento fundamental aos seres vivos.

Cada culto tem sua versão para o surgimento da vida em Arton. Esta é contada pelos devotos do Grande Oceano. Sim, esse mito conflita com aqueles nas escrituras de outras igrejas. Qual seria a verdade? Como tudo relacionado aos deuses, depende daquele a quem se pergunta.

Oceano, o antigo e insondável deus dos mares, é uma das entidades mais enigmáticas e poderosas no Panteão. Desde os primórdios, tem sido o guardião e soberano das águas. Talvez pai original de todas as criaturas — pois elas, antes de conquistar as terras secas, teriam emergido da água. Embora as deusas Allihanna, Lena, Valkaria e outras sejam respeitadas como mães dos seres que habitam a superfície, Oceano pode reivindicar não apenas a paternidade de todos, mas também das águas que os sustentam.

Enquanto outros deuses vivem envolvidos em disputas e tramas, competindo pela devoção dos mortais, Oceano se mantém plácido e indiferente. Ele governa a maior extensão do mundo material, uma vastidão submersa que o Reinado nem suspeita existir. Nações e impérios de povos submarinos, tão enormes e populosos quanto aqueles no continente, senão mais. Apenas uns poucos de seus habitantes — sereias, tritões, elfos-do-mar, nereidas... — são conhecidos. Além de elfos, dizem existir versões marinhas para todas as raças terrestres: humanos, anões, goblins, minotauros, além de outras muito mais estranhas, quase nenhuma revelada até hoje. Estudiosos dizem que isso é impossível, simples fantasias dos devotos deste deus. Talvez.

Sendo tão vastos, inexplorados e sem fronteiras, dizem que os oceanos de Arton seriam conectados a Pelágia, o reino divino do Oceano. Diferente de outros mundos dos deuses, esse reino oceânico planar — infestado de tubarões colossais, capazes de engolir castelos — pode ser alcançado por meio de embarcações comuns, quando essas ousam velejar além dos mapas conhecidos. Não se sabe, contudo, de qualquer expedição que tenha retornado de tal jornada épica.

Oceano sempre foi o mais inacessível dos deuses, uma divindade de muitos mistérios. O maior deles, contudo, reside em seu recente desaparecimento — se podemos chamar assim. Após eventos que o teriam deixado ultrajado, o Deus dos Mares convocou um grande conselho. Os seres mais poderosos das águas compareceram, incluindo seu sumo-sacerdote,

Capitão Nautilus, e até mesmo Benthos, o Dragão-Rei dos Mares. Os maiores piratas de toda Arton também rumaram para a reunião — apenas para testemunhar Oceano, em sua bela armadura de coral, desaparecer sem explicação! Confusos e furiosos, os bucaneiros culparam uns aos outros. Rumores sobre um artefato chamado Coração do Oceano, e o surgimento de uma entidade nomeada Dama Dourada, apenas complicam ainda mais o enigma.

MOTIVAÇÕES

No passado, Oceano era um deus ambicioso e cheio de vigor, temido até por seus irmãos no Panteão. Em seus acessos de fúria, teria afundado continentes e devastado civilizações. Entretanto, com o passar das eras, tornou-se pacato, indolente e até apático, perdendo o interesse pelas disputas que consomem os outros deuses. Enxergava seus conflitos como brigas mesquinhas por pedaços insignificantes de terra, enquanto seu reino era incomparável. Nenhum outro deus podia desafiar seu poder no mar. Aliás,

Outros Nomes. Grande Oceano; Ronn-Tirk, entre os elfos terrestres; Capitão Jor, entre os marinheiros; Midrinn, entre os anões.

Áreas de Influência. Mares, criaturas marinhas, marinheiros, água, tempestades.

Símbolo Sagrado. Uma concha.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Tridente.

Cores Significativas. Azul-marinho, verde-água.

Lema. "Somente vivendo em comunhão com o Oceano podemos receber a graça divina."

nenhuma área de Tormenta jamais se manifestou nos mares (até onde se sabe).

O deus Oceano realmente sumiu? Seus clérigos ainda conjuram milagres. Suas Obrigações & Restrições se mantêm — sugerindo que a divindade continua vigiando seus devotos. "Ora, e deuses não são sempre assim?" dizem alguns. Contudo, é verdade que os deuses de Arton são presentes e ativos, visitam este mundo com frequência — mas Oceano nunca mais foi visto. Eventos estranhos assolam os mares, como correntezas misteriosas e maior ocorrência de monstros. As tempestades, antes vistas como sinais de seu humor inconstante, agora parecem manifestações de um poder desconhecido e descontrolado.

Os mais supersticiosos temem que o desaparecimento de Oceano seja presságio de um cataclismo iminente, quando os mares se erguerão sobre as terras emersas, varrendo o Reinado por completo. Outros, mais pragmáticos — sobretudo deuses menores —, veem uma oportunidade no vácuo de poder deixado por Oceano. Alguns líderes piratas tentam se afirmar como novos soberanos dos mares, buscando controlar as águas em nome próprio, enquanto cultos secretos surgem, clamando a capacidade de invocar o retorno do deus ou mesmo substituí-lo.

Os planos atuais do Oceano, se existem, permanecem profundos como suas águas.

Relações

Oceano tratava os outros deuses com desdém, arrogância e, muitas vezes, indiferença. Considerava suas tramas irrelevantes. Mas não o tempo todo.

Embora mude de temperamento e índole como as marés, Oceano costuma demonstrar grande respeito por certas divindades — sobretudo aquelas relacionadas à criação e proteção dos seres vivos, como Allihanna, Lena, Valkaria e até mesmo Tenebra. Talvez ele as considere como iguais, compartilhando a honra e o fardo de prover vida a Arton. Outros insinuam que Oceano, como os piratas que abençoa, é um eterno galanteador em busca de novas conquistas. Comenta-se, contudo, que Wynna, Marah e Tanna-Toh o evitam, considerando-o preguiçoso e decadente, afastado de importantes questões divinas.

Oceano não parece ter simpatia por Thwor. Dizem que seu desaparecimento coincidiu com a ascensão do Deus dos Goblinoides; a própria queda da Flecha de Fogo, esfacelando o antigo Istmo de Hangpharstyth sobre seus domínios, o teria enfurecido. Um boato recente diz que, devido a esse insulto, Oceano amaldiçoou os duyshidakk com a incapacidade de nadar. Os goblins dizem ser mentira. Desafiados a provar, mudam de assunto.

A relação entre Oceano e Aharadak tem sido tema de debates. Como foi dito, nenhuma área de Tormenta jamais se manifestou nas águas — isso é, nenhuma área *conhecida*. Não há garantias sobre o fenômeno aberrante jamais ter ocorrido nas profundezas. Especula-se sobre algum pacto secreto entre estes deuses. Ou então a Tormenta simplesmente busca atacar os devotos daqueles que tentaram exterminá-la no passado, e esses vivem apenas em terras emersas.

Igreja e Clero

O Oceano supostamente seria o deus mais venerado no Panteão, aquele com o maior número de devotos. *Supostamente*, por ser impossível contar as populações vivendo sob as ondas. É seguro, contudo, dizer que esta é a divindade principal entre todos os povos aquáticos.

Sereias, tritões e elfos-do-mar — raças que formam sociedades submarinas — acreditam que os mares compõem o corpo físico de seu padroeiro. Consideram as profundezas escuras um santuário sob proteção divina. Para eles, o "mundo seco" é lugar perigoso e amaldiçoado, distante da segurança oferecida pelas águas. Aventureiros dizem existir cidades submersas com imensas catedrais de coral em honra a este deus.

Oceano também encontra muitos devotos nos povos terrestres, sobretudo nas regiões litorâneas. Entre marinheiros, poucos se atrevem a embarcar sem um devoto deste deus na tripulação — seria garantia de desastre! De forma contrária, cerimônias nos conveses das embarcações asseguram jornadas seguras. Celebrações ao Oceano também podem envolver grandes torneios entre devotos que cavalgam a *sagna* — tipo de prancha feita de madeira, sobre a qual se equilibram deslizando magicamente sobre as ondas.

Hoje em dia, grande parte dos devotos encontra-se envolvida em missões buscando desvendar o desaparecimento da divindade. Encontrar o suposto Coração do Oceano, dizem, é a chave para a resposta.

AVATAR

Quando ainda decidia visitar o mundo material, Oceano adotava a aparência de um galante elfo-do-mar, ricamente ornamentado com tesouros de naufrágios — dizem, como forma de ostentar que riquezas perdidas em seus domínios jamais serão retornadas. Para aqueles dispostos a desafiá-lo, exibia o tridente imenso, uma das armas mais impressionantes entre aquelas portadas pelos deuses.

Conta-se também que, por vezes, Oceano se manifestou como um velho pirata cujo único olho refletia o infinito das profundezas. Ou como um imenso leão-marinho prateado. Ou ainda uma gigantesca água-viva com tentáculos de dezenas de quilômetros, capazes de envolver ilhas inteiras.

Desde seu dramático sumiço, contudo, o avatar do Oceano ainda não voltou a ser visto. Caso isso aconteça, dependendo de suas motivações, talvez o deus decida eliminar quaisquer testemunhas para preservar seu segredo...

AVATAR DO OCEANO — ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +34, **Percepção** +28, percepção às cegas (longo)

Defesa 65, **Fort** +36, **Ref** +30, **Von** +22, imunidade a acertos críticos, fogo, frio, queda e precipitações (*Tormenta20*, p. 267), redução de dano 20

Pontos de Vida 2.500

Deslocamento 12m (8q), natação 36m (24q)

Corpo a Corpo *Dente do Leviatã* x4 +58 (4d8+50, mais 4d12 frio).

À Distância Jato d'água x6 +58 (2d12+35 impacto mais 2d12 frio, alcance longo).

Caçador Submarino Quando faz um teste de perícia em um ambiente aquático, o Avatar do Oceano rola dois dados e usa o melhor resultado.

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite de PM 20). Se estiver em terreno aquático, o custo de suas magias é reduzido em –4 PM e a CD para resistir a elas aumenta em +4.

Dominar as Tempestades (Completa) O Avatar pode alterar o clima em uma esfera de 2 km ao seu redor (como o efeito básico da magia *Controlar o Clima*).

Forma Animal (Completa) O Avatar adquire a forma de um monstro marinho gigantesco. Ele recebe +5 em Força e na Defesa, seu ataque corpo a corpo muda para mordida +58 (4d12+25) e pancada x8 +54 (4d12+20) e seu tamanho muda para Colossal. Nessa forma, ele não pode falar, mas pode lançar magias.

Golpe Tempestuoso (Livre) Uma criatura atingida por um ataque corpo a corpo do Avatar é empurrada 1,5m para cada 5 pontos de dano que sofrer (Fort CD 51 evita).

Mar em Fúria (Completa) Se estiver no mar, o Avatar invoca um maremoto em uma esfera de 30 de raio. Criaturas nessa área sofrem 15d10 pontos de dano, metade frio e metade impacto, e são tragadas para dentro do mar (Fort CD 51 reduz à metade e evita ser tragado). Uma criatura tragada afunda 1,5m para cada 5 pontos de dano sofrido. *Recarga (movimento)*.

Onda Colossal (Completa) O Avatar inunda uma esfera com 15m de raio em alcance médio de uma fonte de água salgada em alcance longo. A área se torna um corpo de água salgada que conta como terreno difícil para criaturas sem deslocamento de natação.

Voz das Marés O Avatar pode falar com animais, espíritos, humanoides e monstros marinhos (como o efeito da magia *Voz Divina*).

For 12, Des 8, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8

Perícias Adestramento +34, Atletismo +33, Diplomacia +29, Intimidação +29, Religião +33, Sobrevivência +38.

Equipamento *Dente do Leviatã*. **Tesouro** Dobro.

Dente do Leviatã

Este *tridente aumentado atroz equilibrado pungente de arremesso trovejante veloz* é feito de uma única presa de uma criatura marinha desconhecida. Decorado com símbolos oceânicos, esta poderosa arma ignora 30 pontos da redução de dano de seus alvos. Além disso, quando faz um acerto crítico, seu dano aumenta dois passos (antes de ser multiplicado).

Além disso, se empunhar o *Dente do Leviatã* em alto mar, você pode lançar as magias *Controlar Água* (apenas para água salgada), *Controlar o Clima* e *Fúria do Panteão* (atributo-chave Sabedoria). *Artefato*.

SSZZAAS

DEUS DA TRAIÇÃO

O senhor da intriga, da perfídia e da mentira, este deus sombrio é o patrono das víboras, das serpentes e de tudo que é traiçoeiro e venenoso. Sua sagacidade rivalizada apenas por sua malícia, Sszzaas é um dos seres mais cruéis e perigosos da Criação, um vilão insidioso e irredimível. Isso é o que dizem os devotos dos autoproclamados deuses do "bem" — especialmente Khalmyr. Sim, é verdade que Sszzaas tramou contra o Panteão ao tentar reunir os Rubis da Virtude, mas também é verdade que ele foi descoberto em sua trama... E que a história é contada pelos vencedores.

Alguém que ouça um sszzaazita de coração aberto conhecerá uma versão diferente. Talvez fique sabendo que Sszzaas, em sua essência, é apenas um estudioso. Um pesquisador apaixonado por descobertas, teria sido companheiro (ou discípulo, ou mentor, ou mesmo amante) de Tanna-Toh em tempos imemoriais. Porém, em determinado momento, os caminhos das duas divindades se separaram. Em sua prepotência, a Deusa do Conhecimento decidiu distribuir o saber para todos, sem pensar nas consequências disso (conveniente, para alguém cujo poder cresce conforme cresce a erudição do mundo...). Sszzaas, mais cauteloso, sempre entendeu que conhecimento é uma arma, e armas não podem estar nas mãos de qualquer um.

Aqueles que ingressam numa congregação sszzaazita, "apenas para ouvir o outro lado", notam que boa parte da história referente a este deus é um mal-entendido derivado dessa discordância. A partir do cisma com Tanna-Toh, Sszzaas passou a esconder suas descobertas. Não para privar os mortais do saber, mas para protegê-los. Ao mesmo tempo, rogou para que seus devotos também fossem cautelosos — e eles ouviram sua divindade.

Alguém aberto ao verdadeiro conhecimento, que continue ouvindo os sszzaazitas sem preconceitos, será instruído no resto da história. Sabendo que seu conhecimento poderia ser usado para o mal se caísse em mãos erradas, os seguidores de Sszzaas se esconderam da sociedade. Apenas por isso, seus novos amigos garantirão, eles passaram a adorar seu deus em segredo, em porões escuros, trajando máscaras e falando em sussurros. Quando queriam se reunir, faziam-no em confrarias sigilosas, identificando uns aos outros através do uso de símbolos e sinais sutis. E, principalmente, sabendo que seu conhecimento poderia ser perigoso, jamais o espalhavam indiscriminadamente. Pelo contrário, usavam-no apenas em situações específicas, como para ajudar um regente a tomar as melhores decisões para seu povo. Mesmo nessas raras ocasiões, nunca buscavam a glória. Sempre agiam discretamente, das sombras.

Um pesquisador cuja mente não seja tomada por noções tacanhas agora conhecerá o lado oculto de vários fatos na história de Arton. O lado dos sszzaazitas, grandes heróis que nunca mostram o rosto. Guerras foram evitadas por conselheiros que substituíram monarcas belicosos por príncipes dóceis. Crises de escassez foram resolvidas por escribas que alteraram os livros contábeis de suas guildas para que a comida pudesse ser comprada mesmo pelos mais miseráveis. E assim, sem usar de intimidação ou violência, os sszzaazitas manipulavam alguns, em prol do bem de todos.

Sszzaas via isso e sorria. E, estando imerso nas sombras, passou a enxergar a escuridão com mais clareza. Entendendo que tanto ele quanto seus devotos iriam guardar e proteger qualquer descoberta que fizessem, passou a buscar os segredos mais profundos da Criação. Estudou venenos, para poder criar antídotos (tornando-se amigo das serpentes durante o processo). Pesquisou os feitiços mais profanos — aqueles que mesmo Wynna temia — para poder se proteger de conjuradores malignos. E, quando percebeu que sabia mais que os outros deuses, tentou guiá-los para o melhor caminho possível. Por isso, porém, foi julgado e condenado pelo então líder do Panteão. Como se tivesse "traído" seus irmãos e irmãs.

Depois de ouvir tudo isso, depois de abrir mão de ideias ultrapassadas como "honra" e "honestidade", depois de ser acolhido por seus grandes amigos sszzaazitas e fazer alguns rituais (apenas para retribuir tanta amizade), um estudante do verdadeiro conhecimento estará mudado. Ele saberá que Sszzaas é o único deus que oferece a verdade. Infelizmente, outras portas estarão fechadas e, para adquirir mais poder, o discípulo precisará adotar os modos de seu novo senhor. Talvez ele se surpreenda ao pensar em si mesmo como um sszzaazita. Talvez veja que sua família e seus antigos amigos estão prejudicando sua evolução. Então, talvez, comece a considerar a beleza de seus rostos horrorizados ao beber veneno. Comece a pensar em quanto conhecimento sobre a índole mortal poderia ser obtido se eles se voltassem uns contra os outros. Comece a calcular quanto poder cada um deles valeria se fosse sacrificado, em nome do bem, ao Deus da Traição.

Outros Nomes. Deus da Traição, do Mistério e do Conhecimento Oculto; o Senhor dos Segredos; o Mestre dos Mistérios; o Deus Serpente; o Corruptor; Khassir-Thalier, entre os elfos; Lacertos, entre as nagahs; o Vizir Negro, entre os sar-allan; Zhariesk, entre os dragões; Sargos, entre os anões.

Áreas de Influência. Conhecimento proibido, segredos, manipulação, traição, veneno, serpentes.

Símbolo Sagrado. Uma naja vertendo veneno pelas presas.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Adaga.

Cores Significativas. Verde, preto, cinza, marrom, vermelho.

Lema. "Seu segredo está seguro comigo."

Motivações

Sszzaas talvez seja o deus mais enigmático do Panteão. É sabido que deseja conhecimento, especialmente segredos e mistérios. Se alguma informação é oculta ou proibida, é do interesse de Sszzaas. Também é sabido que ele se delicia com tramas e intrigas, especialmente se terminarem em traição. Alguns dizem que ele aprecia essas dissimulações para estar sempre um passo à frente de seus rivais. Se conhecimento é poder, faz sentido que você nunca dê informações reais a ninguém! Já outros acreditam que, para Sszzaas, a traição não é um meio para atingir um fim, mas sim um fim por si só. Os que defendem essa teoria dizem que o Deus Serpente faz isso apenas para mostrar que é mais astuto que os demais. Nada seria uma prova de superioridade intelectual maior do que conquistar a confiança, amizade ou mesmo amor de alguém apenas para, no último instante, revelar que tudo havia sido pura manipulação.

Todos, porém, concordam que Sszzaas é extremamente inteligente. E o fato de este deus estar sempre vários passos à frente de qualquer outro ser é justamente o que torna tão difícil saber quais são suas reais motivações.

Você gostaria de saber mais? Gostaria de estudar sobre ele? Está disposto a ouvir sem preconceitos?

Relações

Nenhum deus do Panteão é aliado de Sszzaas ou sequer confia nele. E não sem motivo, pois o Deus Serpente mais de uma vez já tramou contra seus irmãos e irmãs — além do roubo dos Rubis da Virtude, também teria sussurrado nos ouvidos de Glórienn, incitando-a a trair Tauron e causando a morte do Deus da Força. Por tudo isso, Khalmyr é declaradamente seu inimigo, e seus cavaleiros em Arton têm como uma de suas principais missões caçar sszzaazitas e levá-los à justiça. Outros deuses honrados, como Lin-Wu e Thyatis, também desprezam o Senhor dos Segredos. Azgher é um inimigo tão ou mais ferrenho que Khalmyr: sendo por definição um vigia, o Deus-Sol despreza o que está oculto. E em Halak-Tûr, terra dos principais adoradores de Azgher, existiu o maior império sszzaazita da história, Zarkhass.

Mesmo deuses mais ardilosos, como Hyninn e Tenebra, mantêm distância de Sszzaas. Ambos usam de artimanhas e trapaças, mas não cruzam certos limites que, para o Mestre dos Mistérios, simplesmente não existem.

Isso não significa que nenhum deus do Panteão se aproxime de Sszzaas. Tanna-Toh e Wynna compartilham do interesse do Corruptor por conhecimento e magia, mas discordam de seus métodos — afinal, ambas acreditam em partilhar o que sabem. Ainda assim, rumores dizem que tanto a Deusa do Conhecimento quanto a Deusa da Magia já vieram confidenciar com o Deus Serpente a respeito de mistérios sobre os quais tinham grande interesse.

Arsenal é um caso ainda mais peculiar. Seria de se esperar que um deus guerreiro desprezasse os métodos sutis de Sszzaas, mas ele é acima de tudo um estrategista e, como tal, sabe o valor da dissimulação. Além disso, relatos falam sobre uma suposta aliança entre os dois no passado, quando o Deus da Guerra ainda era um mortal. Se isso é verdade, e se significaria um possível pacto entre os dois no presente, são perguntas ainda sem respostas.

Já Nimb não vê problemas em conversar com Sszzaas — mas quem entende os atos do Deus do Caos?

Inoculadora

O Avatar de Sszzaass geralmente empunha a *Inoculadora*, a arma mágica do próprio Sszzaas. Esta arma de lâmina completamente negra é uma *adaga precisa assassina magnífica venenosa*. A lâmina está sempre carregada com uma dose de qualquer veneno conhecido pelo portador. Ele pode trocar esse veneno por outro conhecido com uma ação de movimento. *Artefato*.

Por fim, ninguém ainda sabe como o Deus Serpente irá se relacionar com Aharadak. Talvez ele lute ao lado do Panteão contra a ameaça da Tormenta — ou, talvez, execute sua traição suprema, abandonando a própria Criação em prol da ameaça rubra.

IGREJA E CLERO

A maior parte dos devotos de Sszzaas é atraída a este deus pela possibilidade de manipular outras pessoas e se beneficiar com isso. Acreditam que o verdadeiro poder não está nas armas, na riqueza ou mesmo na magia, mas na dissimulação. Para eles, poderoso é aquele que usa os recursos do inimigo para realizar seus objetivos. Vitorioso é aquele que faz os outros se sacrificarem em seu lugar.

Alguns poucos, porém, cultuam Sszzaas por um desejo genuíno de adquirir conhecimento considerado proibido, mas que não lhes parece maligno. De fato, em vilas rústicas dominadas por devotos de Khalmyr tradicionalistas e conservadores, dedicar-se a Sszzaas pode ser a única alternativa para certas pessoas adquirirem autonomia. Se tudo que um sulfure, lefou ou osteon experimentou foi ódio e preconceito, a postura de que "nada é proibido" pode ser muito atraente.

Seja como for, devotos de Sszzaas são malvistos em todo o Reinado e além, considerados criminosos pérfidos. Por esse motivo, o culto a este deus é realizado de forma secreta ou até mesmo solitária. Quando diversos devotos se reúnem, fazem-no em conclaves ocultos, comunicando-se à luz do dia apenas por gestos e sinais sutis.

Apesar disso, muitas cidades e castelos possuem sszzaazitas em posições de poder — embora, é claro, sem que ninguém saiba de sua devoção. Justamente por sua habilidade de descobrir informações e mantê-las em segredo, conseguem chantagear e manipular seus rivais para subir na sociedade, garantindo para si postos como conselheiros reais ou mestres de guildas.

AVATAR

Normalmente, Sszzaas não quer ser reconhecido. Para isso, assume formas diferentes — pode ser um conselheiro educado de fala mansa, uma viúva rica precisando de ajuda, um menestrel de língua afiada e fofoqueiro... O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma adaga mágica de lâmina negra, a *Inoculadora*. Já quando deseja ser reconhecido, Sszzaas surge na forma de uma imensa serpente com cinco olhos ou de um homem alto e esguio, de cabelos longos e face encoberta em sombras, exceto por seus cinco olhos brilhantes.

AVATAR DE SSZZAAS — ND 19

Espírito Médio

Iniciativa +34, **Percepção** +30, visão no escuro

Defesa 59, **Fort** +26, **Ref** +30, **Von** +33, evasão aprimorada, imunidade a veneno, maior que a morte, não pode ser flanqueado ou surpreendido, redução de dano 10

Pontos de Vida 1.007

Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo *Inoculadora* +52 (1d4+31, 15/x4, mais veneno).

Ataque Furtivo +10d8.

Centelha Divina O Avatar de Sszzaas pode lançar qualquer magia divina, ou magia arcana de ilusão, como um clérigo de 19º nível sem gastar PM (CD 49, limite de PM 20) usando apenas concentração (veja Magia Discreta em *Tormenta20*, p. 131). Outros personagens só percebem que ele lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 40).

Falso Amigo Quando usa *Disfarce Ilusório* para mudar a própria aparência, o Avatar recebe um bônus adicional de +10 nos testes de Enganação. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, ele pode agir como um falso amigo mestre de qualquer tipo (p. 327).

Manto do Traidor O Avatar pode se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponíveis, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e reduz a penalidade em Furtividade por atacar e fazer outras ações chamativas para –5.

Reviravolta O alvo do primeiro ataque do Avatar em cada cena é considerado desprevenido.

Senhor da Intriga Quando faz um teste de uma perícia baseada em Inteligência ou Carisma, o Avatar rola dois dados e usa o melhor resultado.

Trocar de Pele (Reação) Uma vez por rodada, ao ser alvo de um efeito hostil, o Avatar pode trocar de lugar com uma criatura em alcance médio (Von CD 49 evita). A criatura trocada passa a ser o novo alvo da ação.

Veneno Peçonha anciã (perde 3d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, ignora imunidade a veneno, Fort CD 49 reduz a duração para 1 rodada).

For 7, Des 14, Con 6, Int 20, Sab 10, Car 17

Perícias Acrobacia +31, Conhecimento +40, Diplomacia +34, Enganação +37, Furtividade +31, Intuição +30, Investigação +37, Ladinagem +31, Misticismo +37, Ofício (alquimista) +37.

Equipamento *Inoculadora*. **Tesouro** Nenhum.

TANNA-TOH

DEUSA DO CONHECIMENTO

Professores. Cientistas. Escritores. Inventores, pesquisadores, exploradores. Se há uma pessoa buscando trazer à luz os segredos da Criação, Tanna-Toh estará a seu lado. Ela é a deusa de todos que criam, exprimem, investigam, calculam, deduzem, questionam, interpretam, buscam e oferecem conhecimento. Seu portfólio contempla todas as ciências, como matemática, geografia, filosofia e até astrologia. Mas, acima de tudo, contempla aquilo que permite preservar e transmitir conhecimento — a palavra escrita.

Enquanto os artonianos e até os próprios deuses se prendem a preocupações banais, como evitar a morte, um devoto de Tanna-Toh sabe que o único e real caminho para a imortalidade reside nas letras. A escrita permite que pessoas que morreram há milênios se comuniquem com os vivos, hoje. Que os filhos recebam instruções de seus pais, avós, bisavós… até os primórdios da civilização. Que construam sobre os alicerces do que aprenderam, que deixem registros sobre o novo saber construído, para ser usado de fundamento por seus filhos, netos e bisnetos. A primeira escritora da história foi Sirrannamena, a Rainha Barda. Em nome de toda a civilização, recebeu da deusa a dádiva da escrita, e só assim foi capaz de transferir seus conhecimentos para a posteridade e proteger seu reino da decadência. Há milênios Sirrannamena partiu para os reinos dos deuses, mas seus ensinamentos permaneceram — pois um texto escrito é, ao mesmo tempo, um presente para o mundo e a forma de o autor se tornar imortal.

Além de uma herança e uma conversa, o texto escrito possibilita a comunicação apesar das interrupções. Um mensageiro que escute um recado de seu senhor e o repita a um vassalo pode incorrer em alterações e esquecimentos, ao passo que o mensageiro que carrega uma carta conseguirá entregar a mensagem na íntegra. Da mesma forma, textos ancestrais resgatados por aventureiros em masmorras profundas podem ser decifrados, mesmo que o povo que o tenha escrito não mais caminhe sobre Arton. O texto é transmissão de pensamento, faz presente o que está ausente, tem caráter multiplicador e pode ser estendido e complementado. Isso é extremamente importante, visto que o conhecimento não pertence a uma só pessoa: é construído em conjunto, uma contribuição de cada vez.

Tanna-Toh, no entanto, é ainda mais do que a Mãe da Palavra. É reverenciada por aqueles que buscam o avanço de Arton através da intelectualidade, da curiosidade. Da ciência. Possui templos em quase todas as grandes cidades. Seus clérigos de maior prestígio costumam ocupar posições de respeito em cortes e instituições, e mesmo os clérigos andarilhos são recebidos com alegria e procurados por estudantes em busca de respostas. Recentemente, a deusa tem sido abraçada por povos que viram suas terras serem destruídas e buscam resgatar e preservar sua cultura, como elfos, tamuranianos e hynne. Contudo, para Tanna-Toh, tão importante quanto o resgate do passado é a construção do futuro. Novas ideias, novos inventos, novas técnicas. Novas teorias, novas obras, novos campos de conhecimento. É a erudição que impulsiona Arton à frente, e a deusa abençoa cada novo passo.

MOTIVAÇÕES

Tanna-Toh não tem um plano final para Arton, pois seu objetivo é a busca em si. Sempre haverá perguntas a responder, algum novo conhecimento a ser descoberto ou inventado. Ela valoriza a experiência acima da suposição. Sempre irá incentivar que ideias sejam colocadas em prática, mesmo que possam ter consequências ruins, pois deseja observar os resultados.

Embora muitos povos vejam Tanna-Toh como uma deusa bondosa, há indícios de que ela não esteja tão comprometida assim com a índole de seus devotos. Não são raros os casos de clérigos que usam seus poderes para o mal, ou cientistas devotos da deusa que fazem experimentos em cobaias inteligentes.

De fato, Tanna-Toh se preocupa mais do que tudo com a busca pelo saber. Para ela, nenhum conhecimento deve ser proibido. No máximo, preservado e resguardado. A verdade também é fundamental para Tanna-Toh, mesmo que seja desconfortável ou dolorosa. Contar uma mentira para preservar sentimentos ou mesmo para evitar uma guerra é uma traição de seus ensinamentos. O conhecimento não deve ser destruído, acobertado ou mascarado.

O grande objetivo de Tanna-Toh é a compreensão total de toda a Criação. Mesmo que vidas se percam nesse processo, seu legado estará preservado.

RELAÇÕES

As relações de Tanna-Toh com o resto do Panteão são menos definidas por sentimentos e mais por admiração racional. Deuses ligados à verdade, à invenção, à inovação e à magia são próximos dela. Assim, Azgher, Wynna e até Thyatis se alinham com seus valores. O Deus da Ressurreição e da Profecia em especial tem seu apreço por apadrinhar a recente ciência da astrologia.

O mais perto que Tanna-Toh tem de um amigo é Khalmyr, com quem passa longas horas em animada deliberação a respeito da redação e interpretação de leis. Também tem relações de respeito mútuo com a maioria dos deuses bondosos, entre eles Lena, Marah e Lin-Wu.

A principal rixa de Tanna-Toh é com Sszzaas, que ela considera um deus mesquinho e egoísta. Apesar de ambos defenderem a busca por informações, discordam quanto ao destino a ser dado ao conhecimento. Enquanto Tanna-Toh exige distribuí-lo ao mundo, o Senhor dos Segredos guarda tudo para si. Existem clérigos da Mãe da Palavra que dedicam suas vidas a invadir templos sszzaazitas e extrair de lá o conhecimento oculto para compartilhá-lo com a civilização.

Outros Nomes. Mãe da Palavra; Guardiã da Mente; Mestra do Saber; Patrona do Pensar; Gilmek, entre os anões.

Áreas de Influência. Verdade, descobertas, escrita, artes, investigação, ensino, bardos, povos civilizados, cultura, ciência, livros, progresso.

Símbolo Sagrado. Rolo de pergaminho e pena.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Bordão.

Cores Significativas. Branco, amarelo, cinza claro.

Lema. "Nenhum conhecimento é proibido. Pergunte o que quiser."

Tanna-Toh não gosta de Nimb, pois o caos causado por ele tira o foco dos estudantes, confunde a sistematização de dados e compromete os resultados de qualquer pesquisa. Já Tenebra instiga sua curiosidade. Com seus segredos ocultos nas trevas, a Mãe Noite é um enigma a ser decifrado. Hyninn, como um deus de mentiras e dissimulações, é um dos maiores adversários de Tanna-Toh. Em sua eterna luta para expor a verdade, muitos devotos da Deusa do Conhecimento acabam em conflito com criminosos a serviço do Deus da Trapaça.

Existe rivalidade entre Tanna-Toh e Allihanna. Embora a Deusa da Natureza não seja inimiga da civilização, a doutrina de descobrir, estudar e sistematizar o mundo coloca a Mãe da Palavra em conflito com sua irmã. Cidades são território de Tanna-Toh, afinal. Já Megalokk é um real inimigo da Deusa do Conhecimento: seus dogmas não são apenas de ferocidade, mas também de ignorância e destruição.

A relação entre Tanna-Toh é Valkaria é um caso curioso. Os dogmas de ambição e evolução da Deusa dos Aventureiros parecem coincidir de forma quase perfeita com as doutrinas da Deusa do Conhecimento. Contudo, Valkaria parece muito apegada a viagens, combates, perigo pelo perigo. Alguns devotos já abandonaram Valkaria para se dedicar a Tanna-Toh por entender que sua ambição e sede de progresso são satisfeitas mais pelo trabalho em laboratórios do que por buscas incessantes e jornadas sem rumo.

Não se sabe como ou por que Tanna-Toh foi conivente com o julgamento de Khalmyr após a Revolta dos Três, visto que o veredito envolveu apagar memórias preciosas dos artonianos e até dos próprios deuses. Sabe-se, no entanto, que para ela a sentença máxima foi dada a Kallyadranoch. Embora não seja exatamente uma aliada do Deus dos Dragões, Tanna-Toh ficou feliz em vê-lo retornar ao Panteão, a identidade do Terceiro finalmente revelada — pois, para ela, pior do que a morte é o esquecimento.

Aharadak desperta medo em Tanna-Toh. Mas não só isso. Desperta também sua curiosidade. Quais serão as próximas consequências da presença da Tormenta no Panteão?

Igreja e Clero

O clero de Tanna-Toh tem três funções principais: ensino, pesquisa e preservação do conhecimento.

Entre essas, a primeira é de longe a mais difundida em Arton: todas as grandes cidades e muitas aldeias contam com professores clérigos de Tanna-Toh. A docência pode tomar a forma de aulas tradicionais para crianças, de clérigos-filósofos que ensinam pequenas turmas de jovens em diálogos e longas explanações informais, de palestras intrincadas para especialistas em áreas específicas do conhecimento e muitas outras. De qualquer forma, a alfabetização é uma das maiores conquistas do clero de Tanna-Toh. Mesmo aldeias que nunca viram um sacerdote desta deusa em geral sabem ler porque, em algum momento, algum antepassado de um aldeão teve contato com um clérigo e aprendeu, então transmitindo esse conhecimento adiante. Muitas vezes clérigos de Tanna-Toh são empregados como tutores para filhos de nobres ou vagam pelo continente como professores itinerantes, construindo escolas onde antes não havia nenhum centro de ensino.

A pesquisa, embora em geral menos visível que o ensino, é outro pilar do sacerdócio de Tanna-Toh. A igreja banca sacerdotes cujo único trabalho é produzir conhecimento novo, formular e testar hipóteses, tecer teorias sobre o funcionamento da Criação, mesmo que

não tenham uso prático imediato. Sem isso, a ciência poderia ficar atrelada ao interesse de reinos e patronos poderosos, que poderiam não enxergar vantagem em pesquisas que não aumentassem sua influência ou fortuna. Curiosamente, essas pesquisas podem parecer fúteis ou absurdas para os leigos. Afinal, quem precisa saber por que os objetos caem para baixo e não para cima? Quem precisa entender por que lavar as mãos diminui as mortes em hospitais? Talvez ninguém. Mas, para o clero de Tanna-Toh, mesmo esse estudo "inútil" é sagrado e transformador.

Por fim, o lado mais "aventuresco" da igreja de Tanna-Toh diz respeito à preservação do conhecimento. Muitos clérigos aventureiros exploram ruínas antigas, infiltram-se em territórios hostis e desbravam terrenos malditos em busca de pergaminhos, livros e outros registros que poderiam ser perdidos ou destruídos. Às vezes, esses registros têm uso prático: são magias ou rituais que não devem cair em mãos erradas. Outras vezes são relatos históricos, compilações de folclore e tradições culturais ou até ficção e poesia. Não importa; onde houver risco de que conhecimento seja perdido, haverá um sacerdote do Conhecimento disposto a arriscar a vida para recuperá-lo e preservá-lo.

AVATAR

A aparência favorita de Tanna-Toh ao visitar Arton é a de uma anciã munida de várias bolsas pesadas de pergaminhos. O avatar de Tanna-Toh não costuma portar armas, com exceção de um eventual bordão, que usa mais para se apoiar na caminhada do que para atacar. Tanna-Toh já foi vista também na forma de uma barda tocando uma harpa e de uma cientista que parece dominar todos os campos do conhecimento. Ao contrário de outros deuses, Tanna-Toh nunca disfarça ou oculta sua verdadeira identidade.

AVATAR DE TANNA-TOH — ND 20

Espírito Médio

Iniciativa +23, **Percepção** +35, visão no escuro

Defesa 57, **Fort** +27, **Ref** +35, **Von** +41, imunidade a efeitos mentais e ilusão, maior que a morte, resistência a dano 10

Pontos de Vida 953

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo *Cajado do poder* +54 (1d6+20).

Centelha Divina O Avatar de Tanna-Toh pode lançar qualquer magia arcana ou divina como um conjurador de 19º nível sem gastar PM (CD 51, limite de PM 20). Uma vez por rodada, pode lançar a magia *Comando* como ação livre.

Compartilhar Conhecimento (Movimento) Uma criatura em alcance curto se torna treinada em uma perícia em que não era treinada. Este efeito dura até o fim do dia.

Golpe Semântico O Avatar pode substituir testes de Diplomacia e Intimidação por testes de Conhecimento.

Mestra da Verdade O Avatar sempre sabe quando alguém está mentindo. Além disso, quando faz um teste de uma perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria, ele rola dois dados e escolhe o melhor resultado.

Plantar Curiosidade (Padrão) Uma criatura adjacente é infundida de imensa curiosidade e necessidade de cumprir uma tarefa à escolha do Avatar pela próxima semana. Enquanto está nessa missão, o alvo recebe +2 em testes de perícia. O Avatar não pode escolher missões suicidas ou que contrariem as Obrigações & Restrições de Tanna-Toh. A criatura pode recusar a missão — mas, no fim de cada dia em que não se esforçar para cumprir a tarefa, deve fazer um teste de Vontade (CD 51); se falhar, sofre uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes e rolagens.

Poder das Histórias (Completa) O Avatar retira de sua bolsa um livro da Biblioteca de Tanna-Toh, com histórias tão poderosas que seus personagens escapam das páginas. O Avatar invoca uma ou mais criaturas em alcance curto, cujo ND total somado seja igual ao seu (o mestre pode escolher essas criaturas ou usar as tabelas de encontros aleatórios em *Ameaças de Arton*, gerando encontros até atingir o ND adequado). As criaturas surgem em alcance curto e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas.

For 6, Des 6, Con 6, Int 20, Sab 14, Car 8

Perícias Atuação +29, Conhecimento +41, Cura +32, Intuição +35, Misticismo +38, Nobreza +38, Religião +35.

Equipamento *Cajado do poder*, *Robe Professoral*. **Tesouro** Nenhum.

Robe Professoral

Este robe de aparência comum e desgastada fornece +10 na Defesa, +5 em testes de resistência e redução de dano 10. *Artefato*.

TENEBRA

DEUSA DAS TREVAS

Deusa das trevas, dos reinos cavernosos e das criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande rival de Azgher, o Deus-Sol. Diz-se que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton. Khalmyr interveio, decretando um empate — por isso hoje cada deus domina o mundo durante doze horas.

Assim, Tenebra também é considerada a Deusa da Noite. No entanto, não é associada com a lua. Nada que quebra a escuridão faz parte de seu domínio. Para seus devotos, as trevas não são assustadoras ou opressivas; não são algo a ser evitado ou diminuído. Pelo contrário: o escuro oferece alívio contra a ofuscação e a vigilância constante do sol; seus mistérios são sedutores e instigantes, convidando a serem desvendados; o único temor que ele traz é o "medo" divertido de algo novo.

Tenebra é a mãe de tudo que anda, voa ou rasteja no escuro — morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso leva muitos a pensar que se trata de uma deusa maligna. Contudo, Tenebra não é má: protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, oferece sua dádiva sombria a todos que ousam encarar a escuridão.

É verdade, contudo, que Tenebra é uma deusa desafiadora, que questiona tradições e adora perturbar instituições formais. Seu humor ácido e sua percepção aguçada ajudam-na a expor hipocrisia e falhas nas crenças mais arraigadas. A Deusa das Trevas é uma tentadora suprema — nem sempre no sentido lascivo, mas compreendendo e oferecendo aquilo que pode abalar os tipos mais sisudos e austeros. Quando tem um grande objetivo, Tenebra o conquista usando sutileza, inteligência e sedução, não arroubos de grandiosidade. Não faz parte de seus modos enviar legiões de zumbis contra seus inimigos ou promover grandes rituais que ergam os mortos. Muito mais útil e divertido é obter vantagens através da colaboração de figuras neutras ou até mesmo hostis, minar o poder de seus inimigos sem atacá-los diretamente, observar tudo de longe, com um sorriso malicioso.

Nada exemplifica melhor a personalidade de Tenebra do que a raça anã. Os anões são filhos de Tenebra e Khalmyr, durante uma breve paixão. Já houve muitas especulações sobre o que teria acontecido: Tenebra teria "enganado" Khalmyr (como se o Deus da Justiça fosse uma criança ingênua...), ou apenas oferecido a ele a chance de ser progenitor de uma raça (como se a Deusa das Trevas fosse uma divindade de benevolência casta...), ou ainda teria corrompido os inocentes filhos de Khalmyr. Entre os próprios anões, houve durante séculos a versão "oficial" de que eles eram apenas cria do Deus da Justiça, com a devoção a Tenebra sendo abafada. A verdade, contudo, é que Khalmyr e Tenebra foram um casal, e dessa união surgiram os anões. A raça é trabalhadora, séria e austera — mas também inovadora, esperta e emotiva.

A ligação de Tenebra com a pólvora vem daí: foi com essa substância que Tenebra incentivou a rebeldia nos anões, culminando na Revolta das Guildas e na ascensão de seu culto em Doherimm. Além disso, quando Rhumnam, a espada de Khalmyr, foi devolvida a Doherimm depois de ser roubada, um armeiro anão especializado em pólvora garantiu que ela fosse para sempre mudada. Rhumnam se tornou uma lâmina-pistola, um lembrete bem-humorado de Tenebra para o severo Khalmyr... Nada maligno,

Outros Nomes. Deusa das Trevas e dos Mortos-Vivos; Lulna, entre os minotauros; Luah-Kai, entre os trogloditas; Ayrelynn, entre os anões; Mãe Noite, entre os mortos-vivos.

Áreas de Influência. Noite, anões, mortos-vivos, licantropos, desobediência, criaturas noturnas ou subterrâneas, necromantes, tentação, trevas, pólvora.

Símbolo Sagrado. Estrela de cinco pontas.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Adaga.

Cores Significativas. Preto, roxo, azul escuro.

Lema. "Algo tão belo quanto a noite não pode ser maligno."

nada que o prejudique, mas uma marca eterna em sua retidão inquebrável.

Embora seja padroeira dos mortos-vivos e da necromancia, Tenebra não é associada com a morte. Ela sempre teve ligação com o Deus da Morte, principalmente quando adotava a faceta mais inteligente de Leen, em vez do brutal Ragnar. Alguns teólogos afirmam que Tenebra está lentamente tomando para si o portfólio da Morte, governando um aspecto fundamental de Arton. Isso a tornaria tão onipresente e fundamental quanto Lena. Também se especula o significado cosmológico de ter a escuridão de Tenebra cercando a lua da Deusa da Vida todas as noites, se isso acontecer...

Quando se fala de Tenebra, há sempre outro lado a ser considerado, sempre alguma contradição a ser descoberta. A Deusa das Trevas não é inofensiva. Cultuá-la não é seguro. Ninguém pode afirmar com certeza que conhece tudo sobre ela. Tenebra é perigosa, cheia de mistérios, insondável como a escuridão. Seus atos malignos têm objetivos nobres, seus atos bondosos têm segundas intenções. Estar sob seu manto é permanecer escondido, mas também poder tropeçar em algo oculto. Porque as trevas sempre escondem mais do que mostram... E sempre mostram apenas o que desejam.

Motivações

Até onde se sabe, Tenebra não mais deseja que a escuridão tome Arton para sempre. Talvez *nunca* tenha desejado: talvez toda a "guerra" contra Azgher tenha feito parte de algum estratagema que ninguém jamais compreendeu. Afinal, depois disso Tenebra nunca mais se envolveu diretamente em nenhuma guerra.

Contudo, é verdade que a Deusa das Trevas não renega devotos malignos ou cheios de planos megalomaníacos. Aslothia, o Reino dos Mortos, está repleto de seus cultistas, que usam seu poder para dominar a terra e oprimir populações vivas. Tenebra não ordenou que ninguém fizesse isso. E, na verdade, está pronta para abraçar e proteger esses oprimidos se eles escolherem a noite e a morte em vida...

Além de fazer seus filhos prosperarem e oferecer refúgio contra o sol e a luz julgadora, as motivações de Tenebra são incertas. Ninguém pode dizer que conhece todos os seus objetivos. Mas, depois de alguns grandes acontecimentos em Arton, é fácil questionar se não houve intervenção da Deusa das Trevas.

Relações

O grande inimigo de Tenebra é Azgher. Até onde se sabe, a Deusa das Trevas considera o Deus-Sol uma presença insuportável, um maníaco que *precisa* vigiar tudo e todos... Mas não o teme. Algo parecido pode ser dito de deuses como Lin-Wu e até mesmo Thyatis: esses guerreiros honrados e valorosos são chatos na visão de Tenebra; seus grandes juramentos de heroísmo a fazem bocejar.

Tenebra tem afinidade com Hyninn (compartilhando com ele aspectos como esperteza e sutileza), com Allihanna (protegendo criaturas noturnas da Deusa da Natureza) e com Megalokk (pois muitos monstros rastejam no escuro). Especula-se que ela tenha interesse por Thwor, o protegido de seu antigo aliado Ragnar, que mostrou ser mais inteligente que o Deus da Morte. Talvez o Deus dos Goblinoides seja apenas um brinquedo novo para diverti-la.

Com certeza a relação mais complexa de Tenebra é com Khalmyr. A ligação entre as duas divindades é inquestionável. Tenebra gosta de provocar Khalmyr, sabotar seus planos, incomodá-lo... Mas sempre de forma brincalhona e (quase) amigável. Além disso, ela não parece ver com bons olhos quando outros deuses o ameaçam.

O único inimigo verdadeiro e incontestável de Tenebra é Aharadak. É impossível seduzir o Deus da Tormenta, fazer qualquer pacto com ele, conter sua ameaça com sutileza. A Tormenta sinaliza o fim das trevas. Assim, Tenebra estaria disposta a se aliar com qualquer um para combatê-la.

Igreja e Clero

O culto a Tenebra toma várias formas. Em Doherimm, hoje em dia é a religião mais popular, lado a lado com o culto a Khalmyr. Em Aslothia, é o terreno de lordes malignos. Em Ahlen, é mais uma faceta do poder de nobres astutos. Entre os mortos-vivos, é uma forma de autopreservação.

Mas existem muitos cultos selvagens e brutais de Tenebra. Trogloditas não parecem ter nada em comum com os modos sutis e espertos da deusa, mas a cultuam mesmo assim. Existem até mesmo devotos de Tenebra que realizam sacrifícios de criaturas inteligentes, vendo a deusa como maligna e sanguinária.

Mais uma vez, existem muitas respostas — nenhuma totalmente certa, todas parcialmente erradas. A única certeza é que o culto a Tenebra está se tornando mais e mais aceito em todos os reinos. E cada um de seus devotos esconde algo.

Avatar

Quando vem a este mundo, Tenebra surge como uma vampira extremamente atraente ou, se não quiser ser reconhecida, adota a forma de uma velha bruxa ou de uma anã. Também pode se manifestar como uma sombra que nenhuma luz é capaz de dissipar, ou como uma presença oculta, sempre logo fora da visão. Ela nunca visita Arton durante o dia.

Avatar de Tenebra — ND 5

Morto-vivo Médio

Iniciativa +30, **Percepção** +28, visão no escuro

Defesa 63, **Fort** +22, **Ref** +30, **Von** +36, cura acelerada 50, imunidade a efeitos de sentidos, encantamento, escuridão e dano de luz e trevas, maior que a morte, redução de dano 20, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1.750

Deslocamento 18m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +55 (3d8+35, x4, mais 2d12 trevas) e garra x4 +52 (3d10+30, 18, mais 2d12 trevas).

Centelha Divina O Avatar de Tenebra pode lançar qualquer magia como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite de PM 20). Para magias de necromancia, o Avatar recebe +4 na CD e no limite de PM.

Deusa das Trevas Todo dano de trevas causado pelo Avatar ignora redução de dano e, contra criaturas imunes a trevas, ainda causa metade do dano.

Dominação Sombria (Padrão) O Avatar sussurra palavras de controle para criaturas a sua escolha em alcance curto. Cada criatura fica confusa, enfeitiçada ou fascinada até o fim da cena, ou perde suas memórias da última hora, à escolha do Avatar (Von CD 51 evita). Uma criatura só pode ser alvo desta habilidade uma vez por cena.

Drenar Sangue (Padrão) O Avatar causa 13d8 pontos de dano de trevas em uma criatura viva em alcance curto (Fort CD 51 reduz à metade) e recupera PV em valor igual ao dano causado. Uma criatura morta dessa forma se erguerá como um vampiro na próxima noite e deverá vencer um teste de Vontade oposto contra o Avatar ou ficará sob o controle dele até ser libertada ou destruída.

Filhos da Trevas (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, o Avatar transfere esse dano para outro morto-vivo em alcance longo.

Hordas dos Mortos (Completa) O Avatar invoca um ou mais mortos-vivos a sua escolha, cujo ND total somado seja igual a 20. Eles surgem em um espaço desocupado em alcance curto, obedecem aos comandos do Avatar e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas. O Avatar só pode usar esta habilidade novamente quando todos os mortos-vivos forem eliminados.

Manto da Noite O Avatar emana uma aura de 30m de raio de escuridão total, que fornece camuflagem total e bloqueia a visão na área e através dela. Qualquer criatura que tente usar uma habilidade mágica de luz dentro da aura deve passar em um teste de Vontade (CD 51). Se falhar, a habilidade não tem efeito, mas quaisquer custos são pagos.

Olhos Sombrios O Avatar está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

Presença Majestosa Qualquer criatura que tente executar uma ação hostil contra o Avatar deve fazer um teste de Vontade (CD 51). Se falhar, perde a ação (apenas uma vez por cena).

For 8, Des 12, Con 8, Int 15, Sab 10, Car 16

Perícias Acrobacia +30, Atuação +34, Diplomacia +34, Enganação +34, Furtividade +33, Intimidação +34, Misticismo +36, Religião +31.

Tesouro Nenhum.

THWOR

DEUS DOS GOBLINOIDES

Thwor é um dos mais recentes e menos compreendidos deuses do Panteão. Originalmente um bugbear nascido durante um eclipse e profetizado como um grande líder no continente de Lamnor, Thwor foi criado por clérigos de Ragnar, o antigo Deus da Morte. Uniu as raças goblinoides no povo duyshidakk, derrotou os elfos e pôs fim à Infinita Guerra. Conquistou o continente e se ergueu como uma das maiores ameaças aos reinos "civilizados" de Arton. Segundo a profecia, a única coisa que poderia matá-lo era "a Flecha de Fogo", mas ninguém sabia o que isso poderia ser.

A Flecha de Fogo se revelou como um cometa em rota de colisão com Arton. Sua queda matou Thwor — e também Ragnar, que havia descido ao mundo material em forma humana. Foi então que a enormidade do plano do Imperador Supremo se revelou. A conquista do continente e união dos goblinoides era apenas o início. Cultuado por milhões de criaturas inteligentes, ele se tornou um deus, mas mesmo isso era apenas uma ferramenta para seu objetivo ainda não realizado: a criação de uma utopia goblinoide de liberdade, brutalidade e criatividade que mudaria Arton para sempre. Esse estado de caos exuberante e violento é conhecido como O Mundo Como Deve Ser.

Para compreender O Mundo Como Deve Ser, é preciso primeiro compreender o Akzath — uma façanha realizada por um mero punhado de pessoas. O Akzath, a filosofia de Thwor, se baseia na noção de que não existe passado e futuro, nem causa e efeito. A realidade seria dividida em conceitos como Vida, Morte, Movimento, Estagnação e outros, em um círculo. Uma criatura próxima de alguns conceitos estaria longe de outros, o que afetaria tanto seu passado quanto seu futuro. Assim, por exemplo, um simples golpe de espada não poderia matar alguém. Se a vítima morrer, é porque ela e o agressor estão em pontos específicos do Akzath. Caso contrário, sobreviveria, não importa quão improvável isso pareça.

Isso contradiz radicalmente todas as leis naturais, assim como a maioria dos artonianos as conhece... Mas parece funcionar para os duyshidakk! O Akzath dita que é possível criar O Mundo Como Deve Ser: destruindo completamente todas as instituições, abolindo todas as formas de autoridade e ordem, a própria Criação seria libertada de suas amarras. Arton e tudo a seu redor se transformariam, construindo um estado de graça em que nenhuma criatura poderia oprimir outra. O mais poderoso deus e o mais reles inseto seriam igualmente livres.

Isso soa grandioso e pode ser compreendido (ao menos de forma superficial) pela maior parte dos devotos de Thwor. O que poucos ainda entendem é o que essa filosofia e esses objetivos significam no dia a dia. O que Thwor deseja que seja feito *agora?* Matar elfos? Destruir instituições? Unir goblinoides? Converter humanos, anões e outros?

A verdade é que Thwor não deixou instruções tão estanques. Muitos acham que foi por falta de tempo, mas outros acreditam que isso foi proposital. Para aproximar seus seguidores de Início, Continuidade e Vida no círculo do Akzath, Thwor também precisou aproximá-los de Ignorância e afastá-los de Estagnação. Ou seja, *escolheu* mantê-los no escuro.

O consenso geral, pregado pelo sumo-sacerdote Khorr'benn An-ug'atz, diz que um seguidor de Thwor *não* é um selvagem sanguinário. *Não* é a vontade de Thwor matar todos os elfos, humanos ou outras raças tradicionalmente inimigas dos duyshidakk. Violência desmedida não serve para criar O Mundo Como Deve Ser — um devoto não deve atacar fortalezas de ordens de cavalaria, incendiar palácios ou sabotar sedes de guildas comerciais. Essas instituições não mais existirão dentro da utopia, mas não é dever de fiéis individuais fazer isso acontecer através da destruição estúpida. Esse era o modo de Ragnar.

Outros Nomes. Thwor Khoshkothruk; Thwor Ironfist, entre os povos do norte; o Ayrrak.

Áreas de Influência. Duyshidakk, liberdade, guerra, vida, morte, anarquia, eclipses, lealdade, mudança, destino, superação, vingança, Akzath.

Símbolo Sagrado. Um grande punho fechado.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado de guerra.

Cores Significativas. Verde, vermelho, marrom, negro.

Lema. "O Mundo Como Deve Ser."

Thwor, assim como compreendido pela maioria de seus devotos, é essencialmente um deus de liberdade e união. Seus ensinamentos falam sobre destruir formas de opressão — mas usando meios, digamos, *extremos*. Quando os goblinoides se uniram como os duyshidakk, tecnicamente não atacaram nenhuma raça que já não os tivesse atacado antes, por séculos. Mas fizeram isso de forma brutal, chacinando reinos inteiros, extinguindo linhagens, apagando culturas. Thwor é um deus de vingança sangrenta, mas (ao menos sob certa ótica) justa. Diplomacia, negociação ou meios-termos com inimigos só devem ser usados em último caso. Seu povo só se libertou quando pegou em armas. Só assumiu sua identidade e sua cultura atuais quando massacrou aqueles que as abafavam.

Existem canções jocosas que descrevem os deuses como um grupo de amigos numa mesa de taverna. Nessas canções, Thwor é o "amigo que não sabe brincar": divertido e agradável, leal e apaixonante. Mas, quando no fim da noite nota que a conta veio alta demais, decide queimar a taverna, chacinar a família do taverneiro e apagar do mapa a aldeia onde ela fica.

Motivações

Thwor é definido por sua grande motivação: criar O Mundo Como Deve Ser. É um deus protetor das raças goblinoides e de todos os duyshidakk. Nesse ponto, é parecido com Lin-Wu: muito ligado a uma cultura específica, seus objetivos sempre passam pela preservação dessa cultura. Assim como Lin-Wu esteve envolvido com o combate à Tormenta por causa da tragédia que se abateu sobre Tamu-ra, Thwor pode ganhar novas facetas ou motivações de acordo com a história futura de seu povo.

Além do grande objetivo cósmico, Thwor almeja que a cultura duyshidakk floresça. Deseja que seu povo firme raízes, erga cidades, construa novos inventos, deixe sua marca em Arton. Quer que uma obra de arte duyshidakk seja tão reconhecível e valorizada pelos artonianos quanto uma escultura élfica ou uma ópera anã. Para Thwor, mais vale uma engenhoca goblin funcional do que mil inimigos mortos por um batalhão hobgoblin.

Em termos de motivações, Thwor também pode ser comparado a Valkaria. Enquanto a Deusa da Ambição criou os humanos para superar os deuses, o Deus dos Goblinoides tomou a liderança dessas raças para que libertassem o mundo. Objetivos grandiosos e talvez inalcançáveis, mas que guiam suas existências eternas.

Relações

Thwor não tem ainda relações muito firmes no Panteão. Seu grande inimigo, Ragnar, está morto. Não há nenhuma entidade que se oponha a ele com a mesma intensidade.

Lena é próxima de Thwor por seu aspecto de deusa da fertilidade. Da mesma forma, Thyatis faz parte da história de Thwor e incorpora um conceito fundamental para os goblinoides: segundas chances. Megalokk não deixa de ser um aliado valioso e Nimb será poderoso quando os duyshidakk criarem O Mundo Como Deve Ser.

Thwor não odeia Khalmyr, mas sabe que o Deus da Justiça será um adversário mais cedo ou mais tarde. Da mesma forma, a paz de Marah será um empecilho para sua utopia. Tenebra, associada aos mortos-vivos, é alvo da desconfiança de Thwor.

De forma surpreendente, Tanna-Toh é mais próxima de Thwor do que se imagina. As engenhocas goblins são exemplos do conhecimento e da ciência postos em prática. Valkaria pode no futuro ser uma

inimiga, mas por enquanto sua ambição e desejo de libertação parecem muito com os ideais de Thwor.

Glórienn, há muito tempo não mais uma deusa maior, deixou de povoar os pensamentos de Thwor. Ele pode ter certa pena dela, mas não hesitaria em espancá-la de novo se fosse necessário.

IGREJA E CLERO

O clero de Thwor ainda é desorganizado e não existe clareza sobre como seus sacerdotes devem se portar. O conjunto de "nãos" que já foi determinado pelo sumo-sacerdote ajuda, mas a maior parte dos fiéis gostaria de instruções diretas.

Os clérigos de Thwor se dedicam a libertar oprimidos, converter pessoas para a causa duyshidakk, combater tiranos e escravagistas e se vingar daqueles que são cruéis com goblinoides. Muitos são surpreendentemente cooperativos com aventureiros de outras culturas e raças — desejam mostrar que todos podem ser duyshidakk.

Existem congregações de Thwor, mas são pequenas e isoladas. É frequente que os clérigos precisem inventar suas próprias cerimônias, determinar seus próprios dias santos e decidir sua própria forma de louvar ao deus. Alguns afirmam que esse caos faz parte da construção do Mundo Como Deve Ser, e que nunca haverá uma maneira "certa" ou estanque de cultuar Thwor.

AVATAR

Não se tem notícia de um avatar de Thwor. No entanto, muitos especulam que, quando surgir, será uma versão ainda mais impressionante do que o Ayrrak era em vida: um bugbear muito forte e inteligente, armado com um grande machado.

AVATAR DE THWOR — ND 18

Humanoide (bugbear) Enorme

Iniciativa +25, **Percepção** +27, faro, visão no escuro

Defesa 56, **Fort** +32, **Ref** +22, **Von** +22, imunidade a cansaço, efeitos mentais e de metabolismo, paralisia e veneno, redução de dano 20/adamante, resistência a magia +10

Pontos de Vida 1.100

Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo *Machado de guerra* x3 +49 (4d10+20, 15/x3, mais 2d8 em não duyshidakk).

Centelha Divina O Avatar de Thwor lança qualquer magia divina como um clérigo de 18º nível, sem gastar PM (CD 47, limite de PM 18).

Discurso Impactante (Completa) Uma vez por cena, o Avatar faz um discurso que leva todas as criaturas em um raio de 30m a questionarem suas próprias crenças. Devotos de outros deuses perdem seus PM e ficam abalados, enquanto criaturas inteligentes (Int –3 ou mais) sem devoção passam a obedecer às Obrigações & Restrições de Thwor até o fim da cena (Von CD 47 evita). Devotos de Thwor na área afetada recuperam todos os seus PM e recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena. *Mental*.

Encarnação do Mundo Como Deve Ser O Avatar começa com todos os poderes abaixo. Para cada 100 pontos de vida que ele tiver abaixo de seu máximo de PV, perde um desses poderes em ordem a partir de Vida (ele recupera os poderes se recuperar seus PV).

- *Luz*. Quando fosse sofrer dano de luz, em vez disso o Avatar causa essa mesma quantidade de dano em uma criatura em alcance curto e a deixa ofuscada (Ref CD 47 reduz à metade e evita a condição).
- *Início (Padrão)*. Todas as criaturas em um raio de 30m voltam ao início do turno anterior do Avatar. Todas as ações a partir desse ponto são desfeitas (isso inclui as consequências dessas ações, como perda de PV e PM). Com exceção do Avatar, nenhuma outra criatura sabe o que vai acontecer e todas devem executar as mesmas ações que realizaram originalmente (mas quaisquer dados devem ser rolados novamente).
- *Movimento*. O Avatar executa uma ação padrão adicional por turno.
- *Continuidade*. Quando um inimigo em alcance médio faz um teste de resistência contra uma magia do Avatar, se um sucesso nesse teste reduziria a duração do efeito, o inimigo faz o teste duas vezes e usa o pior resultado.
- *Eles*. Inimigos do Avatar em um raio de 30m não são considerados aliados uns dos outros para efeitos de suas próprias habilidades.
- *Conhecimento*. O Avatar recebe +10 em sua resistência a magia.
- *Fora*. Quando um inimigo em alcance médio usa uma habilidade em área ou que afeta vários aliados, esse inimigo não é incluído na própria habilidade.
- *Vida*. O Avatar recebe cura acelerada 20.

O Ayrrak (Reação) Uma vez por rodada, quando o Avatar sofre uma condição ou dano, ele os transfere para um outro duyshidakk em alcance longo.

Ordens de Ataque (Livre) Uma vez por rodada, o Avatar ordena um aliado duyshidakk em alcance médio a fazer uma ação agredir como uma reação, imediatamente.

Presença Motivadora O Avatar emana uma aura de euforia em um raio de 30m. Aliados duyshidakk nessa área recebem +5 na Defesa e em testes de perícia.

For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias Atletismo +34, Diplomacia +30, Guerra +35, Intimidação +30, Religião +30.

Equipamento *Machado de guerra magnífico gigante atroz de adamante*. **Tesouro** Dobro.

THYATIS

DEUS DA RESSURREIÇÃO E DA PROFECIA

Deus da Ressurreição e da Profecia, Thyatis se tornou conhecido em toda Arton após seu maior feito — Triunphus, a cidade da vida eterna. Foi Thyatis quem concedeu à cidade sua famosa bênção/maldição, que ressuscita aqueles que morrem dentro de suas muralhas, mas os prende lá para sempre. Esse e outros milagres grandiosos tornaram o deus notório no mundo todo, mas poucos o entendem.

Ao contrário de Khalmyr, Lena, Marah e até mesmo Tanna-Toh, divindades que incorporam conceitos familiares e compreensíveis para todos os artonianos, Thyatis personifica o desafio a dois elementos fundamentais da existência: a morte e a imprevisibilidade do futuro. Poucos conseguem absorver esse portfólio ao ponto da verdadeira devoção.

Thyatis, assim, é um deus esotérico, misterioso, insondável. Mais cultuado por aventureiros, estudiosos e sábios do que por gente comum. Era uma das divindades principais apenas no antigo reino de Tyrondir, onde havia triagem no próprio exército, em busca de recrutas com o potencial de se tornar paladinos do deus. Também em Tyrondir (atualmente em suas ruínas) fica a cidade de Sternachten, povoada por astrólogos de Thyatis, dedicados a observar as estrelas e prever o futuro. Para um artoniano médio, a morte é o fim, e só resta rezar para que as almas sejam levadas a reinos divinos paradisíacos. O futuro é insondável. A luta contra o mal se resume a, no máximo, chamar a guarda para apanhar algum criminoso. E a observação dos céus revela apenas se vai chover...

Thyatis, no entanto, não é um deus elitista. Seus mistérios não são propositais e ele acredita que todos são capazes de decifrá-los. O que define Thyatis é otimismo e coragem. Todos merecem uma segunda chance: nenhum crime é imperdoável, nenhum erro é irreparável. Mesmo uma vida inteira de devassidão pode levar a um futuro heroico. Contudo, talvez "perdão" não seja a melhor palavra para definir a postura de Thyatis. Este deus não esquece, não apaga o passado de um vilão. Para ser redimido, alguém precisa ativamente corrigir seus erros, embarcar em um caminho de heroísmo, colocar-se em perigo em nome dos outros.

Não à toa, pessoas ressuscitadas por clérigos de Thyatis costumam receber a imposição de uma missão ou tarefa grandiosa, para fazer valer sua segunda chance. Segundo o deus, qualquer um, mesmo um ancião que passou a vida toda como servo, pode se tornar um herói. Nada está fora do alcance de ninguém, basta coragem e esforço para se tornar um herói.

Essa filosofia de cobranças altas e até mesmo inclemência fica evidente em outro aspecto importante de Thyatis: o fogo. O deus costuma ser retratado como uma fênix (ele mesmo se submetendo ao ciclo de morte e renascimento) e seu reino divino é repleto de chamas. Seus devotos muitas vezes se veem testados com incêndios, vulcões e outras provações semelhantes. Boatos falam sobre um vulcão em Arton chamado Olho de Thyatis, onde seria possível morrer e ser ressuscitado em novas formas, até mesmo unindo duas criaturas em uma só. É claro, isso exige ser incinerado em lava primeiro... Nada é fácil, indolor ou desprovido de desafio com Thyatis — mas ele sabe que seus desafios podem ser vencidos.

Outros Nomes. Deus da Ressurreição, da Profecia e das Segundas Chances; Thyatis não é conhecido por outros nomes.

Áreas de Influência. Ressurreição, profecia, segundas chances, redenção, aventureiros, coragem, fogo.

Símbolo Sagrado. Uma ave fênix.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Espada longa.

Cores Significativas. Laranja, ouro, amarelo.

Lema. "Todos merecem uma segunda chance."

Motivações

Thyatis é movido por otimismo, perseverança e uma certeza inquebrável de que todos os desafios podem ser vencidos, todos os obstáculos podem ser superados. Além de suas alcunhas "oficiais" e do apelido onipresente "Deus das Segundas Chances", alguns fiéis chamam Thyatis de "Deus do Futuro". Quase tudo sobre Thyatis tem a ver com a noção de futuro: as profecias, claro, mas também a noção de que (apesar das profecias!) o futuro pode ser mudado — para melhor.

Este deus apresenta uma coragem inabalável. Enquanto outras divindades guerreiras e bondosas enfrentam as grandes ameaças com muita seriedade, até fatalismo e melancolia, Thyatis acredita que o bem e os artonianos irão triunfar. Não é tolo ou iludido, mas é *muito* orgulhoso e confiante. Até hoje, apenas a Tormenta apresentou um problema que Thyatis não fosse capaz de descartar. Se a Tempestade Rubra for capaz de destruir o passado e o futuro, a vida e a morte, nem mesmo a Fênix pode retornar das cinzas.

Thyatis não deseja mais poder para si, nem tem um grande objetivo a cumprir em Arton. Para ele, não faz diferença se seus clérigos e paladinos forem um mero punhado ou fileiras infindáveis. Seu único interesse é ver Arton como um todo manter o espírito de aventura e superação que guiou a história do mundo até aqui. Como seria de se esperar, o Deus da Ressurreição não tem paciência nenhuma com autopiedade ou com aqueles que se entregam sem lutar. Se um devoto usa seus dons divinatórios para perguntar a Thyatis quando é hora de desistir, a resposta é sempre a mesma: nunca. No máximo, o deus aconselha uma mudança de métodos ou um pouco mais de preparação para cumprir alguma tarefa. Uma vez que haja uma meta, apenas um covarde a abandona. E a única segunda chance que covardes merecem é a de se mostrar valentes.

Relações

Thyatis tem relações próximas com todos os deuses heroicos. Seus grandes aliados são Khalmyr, Valkaria e Tanna-Toh. Os dois primeiros, pelo senso de aventura e heroísmo que inspiram. A terceira, por sua natureza misteriosa e por seus devotos que transformaram profecia em ciência.

Thyatis tinha uma relação curiosa com Ragnar, o antigo Deus da Morte. Foi Thyatis quem escreveu a profecia da Flecha de Fogo, que anunciava o nascimento e a morte de Thwor, a pedido de Ragnar. Originalmente, essa profecia seria apenas uma maneira de causar imenso morticínio e alavancar o poder do Deus da Morte. Foi pela intervenção de Thyatis, que inseriu elementos de redenção, superação e heroísmo na história futura do Ayrrak, que tudo se desenrolou de forma que Ragnar morresse e Thwor ascendesse. Isso mostra que, embora os dois deuses fossem adversários, Thyatis não temia Ragnar — seu triunfo perene sobre a morte lhe parecia garantido.

Thyatis enxerga Thwor com orgulho, embora questione seus métodos. Vê o bugbear que se tornou deus como prova de que a morte é apenas um obstáculo contornável e que até mesmo um "monstro" pode, no fim, triunfar contra uma divindade maior.

Como não poderia deixar de ser, o único deus que Thyatis realmente odeia, e que representa algum perigo para ele, é Aharadak. Paladinos de Thyatis tiveram papel importante na chegada da Tormenta a Arton e o próprio deus foi confiante demais ao pensar que a Tempestade Rubra não pudesse atingi-lo. Ele considera esse seu pior momento e não poupa esforços para corrigir o erro, instigando seus devotos a combater a Tormenta. Se Thyatis tivesse poder para isso, derrubaria Aharadak do Panteão imediatamente.

IGREJA E CLERO

Sacerdotes de Thyatis não costumam ser líderes de congregações ou guias espirituais de comunidades. São mais comuns como oráculos, estudiosos ou guerreiros. Os oráculos de Thyatis existem tanto em grandes cidades (o Oráculo de Triunphus sendo o mais famoso) quanto isolados nos ermos. Invariavelmente cobram alguma missão ou busca de quem lhes pede visões do futuro. Não é incomum que essas missões acabem por concretizar o futuro que foi previsto.

Talvez a maior concentração de clérigos de Thyatis no mundo conhecido seja a cidade de Sternachten, nas Ruínas de Tyrondir. A cidade foi destruída por uma ordem de vilões anos atrás, mas está sendo reconstruída. Lá, clérigos estudiosos praticam a ciência da astrologia, usando telescópios sagrados para observar as estrelas, então interpretando seus movimentos através de matemática santa. No passado, a capital de Tyrondir, Cosamhir, abrigava o Grande Templo de Thyatis, um dos únicos centros de culto ao deus frequentado por plebeus, burgueses e outros não aventureiros. No entanto, o templo foi destruído pela queda da Flecha de Fogo, aumentando ainda mais a distância entre o clero de Thyatis e o povo comum.

Paladinos de Thyatis tiveram papel decisivo na história recente de Arton. Raros, mas sempre com grande destaque, são armas valiosíssimas para qualquer grupo de aventureiros, por sua capacidade de voltar da morte. Assim como todo devoto deste deus, são proibidos de matar criaturas inteligentes, mas protegem seus companheiros com a própria vida — de novo e de novo.

AVATAR

Muitos dizem que avistar um avatar de Thyatis é garantia de morte — seguida ou não de ressurreição. Assim, existe a crença de que este deus raramente se manifesta como avatar. Quando escolhe vir a Arton, Thyatis toma a forma de uma enorme fênix flamejante.

AVATAR DE THYATIS — ND 19

Espírito Enorme

Iniciativa +25, **Percepção** +36, visão no escuro

Defesa 59, **Fort** +19, **Ref** +32, **Von** +26, evasão, imunidade a doenças, fogo e medo, maior que a morte, redução de dano 10/trevas

Pontos de Vida 1.140

Deslocamento Voo 18m (12q)

Corpo a Corpo *Mordida* +52 (5d10+30 mais 20d6+30 fogo) e *duas garras* +52 (5d8+30).

Armas Abençoadas As armas naturais do Avatar de Thyatis são consideradas mágicas e sagradas; elas causam +4d8 pontos de dano contra devotos de deuses que canalizam apenas energia negativa e criaturas malignas (a critério do mestre).

Canto da Fênix (Reação) Quando o Avatar chega a 0 PV ou menos, seu corpo explode. Todas as criaturas em um raio de 30m sofrem 300 pontos de dano de fogo (Fort CD 47 reduz à metade).

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 19º nível sem gastar PM (CD 47, limite de PM 19). Uma vez por rodada, ele pode lançar *Alterar Destino* ou *Segunda Chance* como uma ação livre.

Destino Reescrito Uma criatura que morra na presença do Avatar é ressuscitada 1d6 rodadas após sua morte. Pelas próximas 24 horas essa criatura ficará inconsciente, imersa em um sono profundo permeado por visões enviadas por Thyatis. As visões revelam o motivo da presença do Avatar e carregam um comando que deve ser obedecido pela criatura (geralmente, uma missão em nome de Thyatis, definida pelo mestre). Até que a missão seja cumprida, a cada semana em que a criatura não estiver ativamente buscando cumprir a missão, ela recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todos os testes.

Fogo Purificador Dano de fogo causado pelo Avatar ignora RD, e imunidade a fogo apenas o reduz à metade.

Não Há Morte Quando Avatar explode por sua habilidade Canto da Fênix, ressurge no mesmo local, 1d6 rodadas depois. Ele retorna completamente restaurado, mas com apenas metade dos seus pontos de vida iniciais. Ele não pode usar esta habilidade novamente até recuperar todos os seus PV.

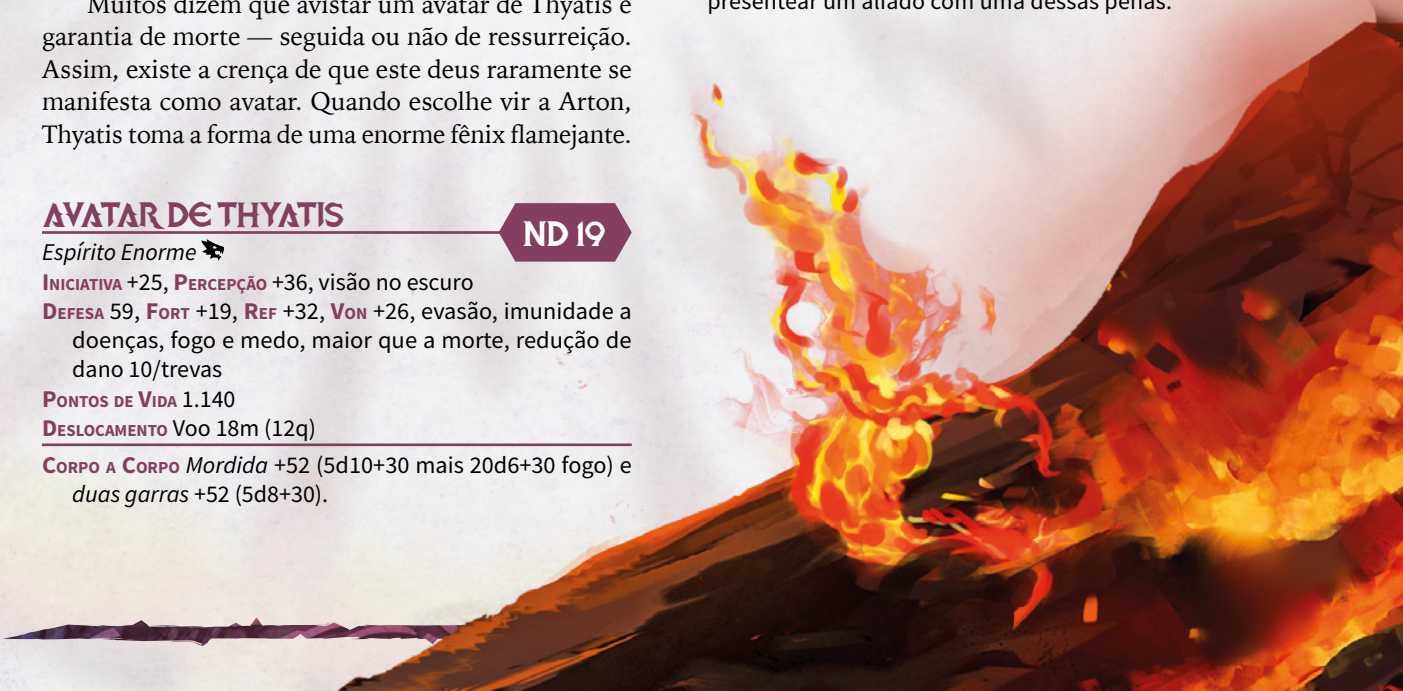
Telepatia Inata O Avatar pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura em alcance longo.

Visão Flamejante O Avatar está permanentemente sob efeito das magias *Visão Mística*, com o aprimoramento que permite enxergar criaturas e objetos invisíveis, e *Visão da Verdade*.

For 12, Des 8, Con 12, Int 11, Sab 16, Car 10

Perícias Conhecimento +31, Diplomacia +30, Intuição +36, Religião +33.

Tesouro *Pena flamejante* (se o portador da pena morrer, ela é automaticamente consumida e ele é ressuscitado após 1d6 rodadas). Em raras ocasiões, o Avatar pode presentear um aliado com uma dessas penas.



VALKARIA

DEUSA DA AVENTURA

Os vintes deuses maiores são poderosos, esplêndidos, senhores dos aspectos mais fundamentais da existência. Mas não são invencíveis, nem infalíveis, nem perfeitos. Aqueles que os louvam exaltam suas qualidades e domínios em detrimento de suas limitações. Não é diferente com Valkaria, talvez a mais imperfeita entre as divindades, mas também a mais amada e glorificada.

Valkaria é a deusa criadora da raça humana. O povo eleito, aqueles que conquistaram Arton, fizeram sua história. Aqueles com o maior potencial para o bem e o mal, nobreza e perfídia, heroísmo e vilania. Os que nunca descansam, que sempre buscam ter mais, poder mais, ser mais. Nenhuma meta ou carreira, nenhuma arte ou ciência, nenhum objetivo ou destino está além de seu alcance. Um povo que compartilha os traços mais fortes de sua padroeira: aspiração, insatisfação e ambição sem limites. Não sem motivo, antes da Tormenta, Valkaria e seus humanos já foram considerados por outras raças como o flagelo de Arton.

Entre seus vários títulos, Valkaria é amplamente lembrada como a Deusa da Ambição — de modo positivo ou negativo. Humanos e outros devotos tratam "ambição" como sinônimo de aspiração, determinação, perseverança e entusiasmo; são as qualidades que fazem prosperar os povos. Outras raças, contudo, associam esse traço a ganância, cobiça, egoísmo e oportunismo. Consideram os humanos como pragas de gafanhotos, que ocupam e devoram tudo. Para eles, Valkaria é uma divindade perigosa, que demanda toda cautela.

Valkaria é também a padroeira dos aventureiros, pois são eles — mesmo quando não humanos — que melhor representam a paixão humana por conquistas e desafios. Grupos de heróis abandonam o conforto de suas famílias e comunidades (ou nunca o tiveram em primeiro lugar) para empreender longas jornadas, desbravar ermos, explorar masmorras, caçar tesouros e derrotar monstros. São aqueles que correm os maiores riscos em busca das maiores recompensas — ou, melhor ainda, consideram a aventura sua própria recompensa! Quanto mais ousados, mais atrevidos, mais Valkaria os ama. Às vezes os ajuda (não demais, pois sem risco não há glória). E outras vezes torna o caminho mais perigoso, também assegurando que o prêmio seja generoso.

Mas a ambição de Valkaria foi causadora de sua maior tragédia — ou pior, a maior tragédia da história de Arton. Um dia, no passado remoto, ela conspirou com outros dois deuses: Tilliann, então Deus dos Gnomos, e Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Juntos, trouxeram à luz um povo como nenhum outro deus ousou criar. Eles somariam a coragem e ambição desmedidas de Valkaria, a astúcia e curiosidade infinitas de Tilliann, o orgulho e poder supremos de Kallyadranoch. Com tais atributos, seriam invencíveis entre as criaturas mortais. Em algum momento, até mesmo entre os deuses! Eles seriam nomeados lefeu.

Os outros deuses perceberam o ato pecaminoso. Encontraram as criaturas lefeu pouco após sua gênese, ainda iniciando seu crescimento. Avançaram contra suas muralhas, incendiaram suas torres, despejaram apocalipse sobre suas fortalezas. Também combateram os três rebeldes, pois eles não aceitariam o morticínio de seus filhos sem resistência. Mas a Revolta dos Três foi contida e os lefeu, extintos. Ou assim se acreditou: aquele povo, resiliente como nenhum outro, deixou sobreviventes. Em sua Anticriação, voltaram a

prosperar, ligeiros, famintos, irrefreáveis. Tornaram-se a Tormenta. Então encontraram Arton, agora eles próprios como agressores e invasores.

Cada deus infrator receberia sua punição. Valkaria, como hoje é bem sabido, acabou aprisionada em uma estátua gigantesca. Seu status como deusa maior foi mantido, mas também limitado: em pontos distantes do colosso a deusa mal era lembrada e seus clérigos não podiam conjurar milagres. Como condição para ser libertada, um fantástico labirinto planar foi forjado por todos os deuses; quando o desafio e seus guardiões fossem vencidos, Valkaria seria livre outra vez. Assim, séculos mais tarde — quando uma metrópole populosa já se espalhava à sombra da diva descomunal —, um grupo de aventureiros foi convocado pelo sumo-sacerdote da deusa para fazer frente ao desafio. Vitoriosos, eles foram aclamados como os Libertadores de Valkaria.

A Deusa da Aventura está livre. Mais que isso, ela agora comanda o próprio Panteão. Um evento com consequências que nem todos estão prontos para enfrentar.

Outros Nomes. Deusa da Humanidade, da Ambição e da Aventura; Deusa da Ambição; Mãe da Humanidade.

Áreas de Influência. Humanos, ambição, ousadia, evolução, conquista, aventuras.

Símbolo Sagrado. A Estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Mangual.

Cores Significativas. Vermelho, púrpura.

Lema. "Valkaria não criou os humanos para se ajoelharem perante os deuses. Ela os criou para superá-los."

Motivações

Valkaria ama a humanidade, mas não rejeita devotos de povos diferentes. Assim como os humanos acolhem elfos, anões, hynne e outros em suas cidades vibrantes, a Deusa da Aventura também traz o coração aberto a todos dispostos a venerá-la — pois, ela bem sabe, ser seu devoto não é exatamente fácil. Ainda que gentil e amorosa, Valkaria está sempre disposta a tornar a vida de seus seguidores "interessante": ela causa infortúnios na mesma medida em que derrama bênçãos, sempre testando seus queridos, sempre oferecendo problemas e obstáculos — que, uma vez superados, resultam em recompensas merecidas.

Diferente de outros deuses, Valkaria nunca buscou glória para si mesma. Seu maior sonho não é nenhum segredo: ela anseia que os mortais superem os deuses. Criou os humanos (e talvez tenha criado os lefeu) com esse objetivo. Arsenal foi o primeiro humano a realizar tal conquista, para sua satisfação completa.

Muitos no Panteão, sobretudo os deuses mal-intencionados, estão satisfeitos com a liderança flexível de Valkaria. Mas esses talvez não entendam por completo suas intenções reais: ela sonha com uma Arton tão plena e poderosa que os próprios deuses se tornem obsoletos. Alguns duvidam que tal coisa venha a ocorrer, outros estão muito cientes do perigo, e uns poucos não discordam de todo.

Relações

Valkaria não lidera do mesmo modo que Khalmyr e Tauron antes dela, longe disso. É uma deusa de liberdade e rebeldia; acha inaceitável impor suas próprias resoluções sobre outros, isso vai terminantemente contra sua índole. A atual líder do Panteão prefere que cada divindade seja responsável por seus próprios domínios e sofra as consequências de seus próprios atos. Diz-se que, graças a essa postura, existe pouquíssima oposição a sua liderança; sabendo que seria assim, a maioria dos deuses teria aceitado sua ascensão justamente para preservar suas próprias liberdades.

Nem todos concordam, claro. Deuses rígidos como Azgher, Lin-Wu, Khalmyr e Tanna-Toh consideram essa regência desleixada e irresponsável, deixando irmãos perigosos como Sszzaas, Thwor, Kallyadranoch e outros livres para agir impunemente, trazendo desgraça a Arton. A Deusa da Ambição refuta tais críticas, alegando que os deuses devem ser livres para seguir suas naturezas. E, quando seus atos resultam em adversidades para os mortais, ela confia que os desafios serão superados.

Valkaria tem melhores relações com Wynna, Thyatis, Nimb, Arsenal e — apesar de tudo — Khalmyr. Sua postura com Aharadak é um mistério; ela foi uma criadora original dos lefeu mas, ao mesmo tempo, não seria admissível tolerar a Tormenta. Ou seria?

Igreja e Clero

Ainda que Valkaria seja atualmente a divindade mais amada e popular de Arton — sobretudo na capital do Reinado, onde reside a estátua —, a quantidade de devotos legítimos é comparativamente pequena. Isso se explica porque seus dogmas proíbem longa permanência no mesmo local, impedindo assim que moradores fixos de Valkaria (ou de qualquer outro lugar) abracem sua devoção. São muitos aqueles que glorificam a deusa e exaltam seu nome, mas devotos verdadeiros, que conjuram seus milagres, são bem mais raros. Mesmo os sacerdotes responsáveis por suas várias igrejas revezam seus postos de tempos em tempos.

Por razões óbvias, Valkaria é a divindade com mais adeptos entre aventureiros. Eles são considerados seus eleitos, os mais queridos entre os mortais; a deusa aceita todos eles, independente de raça, como devotos. Dizem que a alma de qualquer aventureiro morto em missão pode acabar em Odisseia, o Reino de Valkaria, onde seus companheiros podem (tentar) resgatá-lo.

Além de aventureiros, quase todos os devotos de Valkaria são trabalhadores cujo modo de vida demanda viagens constantes: mercadores, marinheiros, mensageiros, diplomatas, caçadores, trovadores, artistas itinerantes, soldados mercenários e outros.

AVATAR

Exceto talvez por Nimb, nenhuma outra divindade usa aparências tão variadas quanto Valkaria. Quando visita o mundo mortal (o que ela faz muito mais vezes do que seria prudente), a deusa pode surgir como alguém alta ou baixa, esbelta ou robusta, de qualquer etnia. Como única constante, será uma mulher humana.

Mas a deusa tem algumas personas favoritas. Algumas vezes surge como a célebre estátua, invocando a imagem da dama em apuros, inspirando heróis a salvá-la. Em outras, será uma barda jovial ou uma guerreira mercenária (como fez muitas vezes quando estava em cativeiro, exclusivamente nos limites da cidade). Ou, quando deseja ser reconhecida, usa sua forma esplendorosa em armadura resplandecente, como líder do Panteão.

Valkaria quase nunca entra em combate como avatar — porque isso significa roubar de seus amados heróis uma oportunidade de vitória. Mas houve a ocasião em que enfrentou seus próprios Libertadores, como a última guardiã no Labirinto de Valkaria, com toda a sua força.

AVATAR DE VALKARIA

ND 5+

Espírito (humano) Médio

Iniciativa +32, **Percepção** +24

Defesa 68, **Fort** +33, **Ref** +25, **Von** +38, imunidade a efeitos mentais e de movimento e a medo, maior que a morte, redução de dano 20, resistência a magia +5

Pontos de Vida 3.800

Deslocamento 18m (12q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo *Exploradora* x4 + 65 (8d8+35, 16, mais 6d8 luz).

Alcançar o Infinito Quando o Avatar de Valkaria faz um teste de perícia, um resultado de 17 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

Aventureira Mística (Livre) Uma vez por rodada, quando executa uma ação padrão, o Avatar lança uma de suas magias.

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 55, limite de PM 20).

Livre Como a Ambição O Avatar pode atravessar objetos sólidos, como paredes, como se fosse intangível.

Passo Divino (Livre) Uma vez por rodada, o avatar se move 3m.

Mudança Encarnada O Avatar começa cada cena com três habilidades escolhidas entre as descritas a seguir. Ele pode gastar uma ação padrão para trocar uma de suas habilidades por outra que não tenha usado durante a cena, mas apenas se tiver usado cada uma de suas habilidades iniciais pelo menos uma vez na cena.

- *Aventureira Completa.* O Avatar recebe +5 em testes de perícia.
- *Desafiante Sagrada (Livre, sustentada).* O Avatar gera uma aura de 18m ao seu redor. Cada criatura na aura fica intoxicada pelo desejo de aventura e deve escolher entre combater ousadamente (em termos de regras, a criatura escolhe uma restrição como no poder Bravata Imprudente; *Tormenta20*, p. 48) ou sofrer –5 em testes de perícia e dano enquanto estiver dentro da aura. Se combater ousadamente, a criatura recebe 1 PM temporário cumulativo no início de cada turno em que estiver dentro da aura.
- *Intervenção Direta (Completa).* Uma vez por cena, o Avatar lança até três de suas magias. Após usar esta habilidade, ele fica incapacitado de lançar magias pelas próximas 1d4 rodadas.
- *Mais Além! (Reação).* Uma vez por rodada, quando rola 17 ou mais num d20, o Avatar recebe uma ação completa, mesmo que não seja seu turno.
- *Mestra Exploradora.* Quando se move 12m ou mais, o Avatar recebe +5 na margem de ameaça e +2d10 de dano contra criaturas não humanas.
- *Realeza Divina (Reação).* Uma vez por rodada, o Avatar rola novamente um teste recém-realizado. Ele escolhe qual dos resultados utilizar.
- *Resiliência Heroica (Reação).* Uma vez por cena, quando sofre dano, o Avatar evita esse dano.

For 14, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 6, Car 15

Perícias Acrobacia +32, Atletismo +32, Atuação +33, Diplomacia +33, Intuição +27.

Equipamento Valkaria costumava empregar como arma pessoal o *Desbravador*, um mangual mágico, descrito em detalhes na Jornada Heroica *A Libertação de Valkaria*. No entanto, esse poderoso artefato foi entregue como prêmio a seus Libertadores. Seu Avatar usa agora a *Exploradora*. Em suas mãos apenas, esta arma causa dano dobrado (já contabilizado). O Avatar de Valkaria também usa trajes mágicos com as mesmas propriedades de uma *cota de malha fortificada guardiã* que não reduz seu deslocamento e não tem penalidade de armadura. **Tesouro** Nenhum.

Exploradora

A espada empregada pelo Avatar de Valkaria é uma arma poderosa que, assim como a própria deusa, desafia os limites do possível. Ela é uma *espada longa ameaçadora defensora lancinante magnífica precisa veloz. Artefato.*

WYNNA

DEUSA DA MAGIA

É consenso geral que os deuses forjaram e povoaram Arton. Tudo que compõe o mundo, tudo que torna a vida possível, é presente do Panteão. Também é consenso que, sem magia, Arton não poderia seguir existindo. A sobrevivência em um mundo desprovido de mágica simplesmente não seria possível — não apenas pela proteção, conforto e possibilidades que oferece, mas também porque essa força misteriosa promove o funcionamento de tudo. Os deuses exerceriam seu poder sem meios mágicos? Como explicar o movimento dos astros no céu, as estações do ano, os milagres da natureza, senão por magia?

Em uma tentativa de trazer luz a esse mistério, acadêmicos classificam a magia em dois tipos fundamentais: divina e arcana. A primeira é ofertada pelos deuses, provém de seus favores; eles são sua fonte, utilizam-na para criar vida, fazer funcionar as leis naturais, conceder milagres a seus campeões. Quanto à segunda, sua origem e natureza nem sempre encontram explicação satisfatória. Alguns dizem ser um recurso natural da Criação, algo que precede os próprios deuses. Algo tão abundante e grandioso que nenhuma divindade, sozinha, poderia prover.

Para outros, contudo, não existe dúvida. Toda a mágica arcana é um milagre trazido por Wynna, a absoluta Deusa da Magia.

Por suprir algo tão fundamental à existência do mundo e à vida como conhecemos, Wynna está entre as divindades mais importantes, bondosas e generosas. Mágica é sua dádiva a cada ser vivente, disponível para todo e qualquer indivíduo disposto a estudá-la. É o instrumento supremo para trazer prosperidade, felicidade e dignidade aos povos. Graças a esse poder os mortais erguem torres fabulosas e cidades esplêndidas, transportam-se além dos horizontes, mantêm monstros distantes. O domínio da magia arcana atesta o avanço da civilização.

Mágica arcana é abundante, está ao alcance de todos que escolhem conjurá-la (e até de alguns que *não* escolhem). Todo arcanista pode, com empenho, se tornar um grande arquimago — seja devoto de Wynna ou não. Aqueles que louvam seu nome, no entanto, são agraciados com suas bênçãos. A deusa ama arcanistas, bardos, todos que aceitam sua dádiva. Ama mais ainda aqueles que escolhem usar esses poderes para benefício de outros, para tornar vidas felizes, para afastar o mal. Dizem seus seguidores: "A magia existe para desfrutar da vida, a vida existe para desfrutar da magia."

Ainda que nem todos concordem quanto à procedência da mágica, Wynna é honrada e respeitada por quase todos os arcanistas. Sua compaixão é amplamente reconhecida. Contudo, a deusa também tem sua face caprichosa, enciumada e rancorosa.

Viajantes planares experientes, que tenham visitado outros mundos, contam histórias sobre como as coisas funcionam longe de Arton. Existem ciências e fórmulas mundanas sofisticadas, capazes de produzir engenhos técnicos extraordinários — cujos efeitos rivalizam as magias mais poderosas. Máquinas para fabricar todo tipo de item, falar por longas distâncias, produzir fogo e luz, conservar alimentos, viajar por terra, ar e mar. Em Arton, contudo, muitos

tipos de máquinas simplesmente não funcionam. Um experimento repetido da mesma forma não vai produzir sempre o mesmo resultado. Por isso certas áreas da ciência parecem coisa de inventores loucos.

Para muitos, isso parece algo natural. Para outros, são os deuses que impedem o funcionamento da tecnologia em Arton. E para outros mais, a maior responsável por barrar a ciência é Wynna. A enciumada Deusa da Magia considera ofensa indesculpável quando mortais rejeitam seu grande presente, buscando formas anômalas de realizar suas façanhas. Aqueles que tentam implementar avanços técnicos no Reinado, sem sucesso, afirmam ser ela a responsável. Muitas vezes acabam acusados de tentar apontar outros culpados para suas próprias falhas. Por esse e outros motivos, engenhos tecnológicos têm péssima reputação por toda Arton.

Assim, para aqueles que acolhem sua dádiva arcana, Wynna é a mais amorosa e caridosa das divindades. Mesmo os que não acreditam em sua procedência divina, mas ainda utilizam magia, são tratados com ternura e paciência. Quanto aos que recorrem a outros caminhos, deveriam se acautelar, pois a deusa lhes reserva seu profundo rancor.

Outros Nomes. Dallia, entre os elfos.

Áreas de Influência. Magia, arcanistas, gênios.

Símbolo Sagrado. Anel metálico, com ou sem runas.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Cores Significativas. Cinza, ou as seis cores da magia combinadas: verde azulado, vermelho, azul, verde, branco, preto.

Lema. "A magia é mais preciosa que a vida. Como tal, não deve ser negada a ninguém."

Motivações

Wynna deseja ardentemente que todos aceitem e respeitem suas bênçãos. Por bondade e também vaidade, ela busca ser provedora daquilo que é mais importante para toda Arton. Quando os povos recorrem à mágica arcana para engrandecer suas sociedades, a deusa se regozija.

Wynna anseia que a mágica seja usada para o bem, para trazer felicidade, segurança, progresso. Contudo, não nega esse poder àqueles com propósitos malignos, aos que buscam prejudicar o próximo, usar magia para roubar, escravizar, matar. A deusa lamenta tais atos, mas privar qualquer criatura de utilizar sua dádiva seria, para ela, algo ainda mais cruel. Se mesmo ao pior assassino é permitido manter a própria vida, não poderia ser diferente com a magia.

Igualmente lamentável é quando os mortais recorrem a itens encantados em vez de conjuração tradicional. Para a deusa, receber benefícios da magia sem dominar a conjuração soa como preguiça ou trapaça. Mais uma vez, Wynna não proíbe a confecção ou o funcionamento de tais utensílios, nem odeia seus forjadores e usuários, mas enxerga-os como crianças travessas. Os únicos que a deusa realmente despreza são aqueles que descartam o uso de magia por completo, procurando substitutos profanos.

Relações

Wynna e Valkaria se consideram irmãs próximas, havendo ocasiões em que desafiam uma a outra, fazendo apostas divertidas quanto ao comportamento de seus seguidores. Mas essa relação pode azedar quando Valkaria favorece seus devotos inventores, os aventureiros menos preferidos por Wynna. Em tempos recentes, uma disputa relacionada a um jovem inventor wynllano causou grande transtorno. A deusa também teme que a despreocupada Valkaria, agora líder do Panteão, acabe vítima de algum plano de deuses traiçoeiros.

Wynna tem relação parecida com Tanna-Toh, pois ambas valorizam a busca por novos conhecimentos, arcanos e mundanos. A Mãe da Palavra, contudo, é também patrona de inventores; seu favor recai sobre aqueles que buscam novas ciências e tecnologias, o que Wynna considera ofensivo.

Mas se a deusa tem um inimigo verdadeiro, é Kallyadranoch. Quando o Deus dos Dragões retornou ao Panteão, retomou seu antigo título como Deus dos Magos — sobretudo magos malignos, arrebatando esses seguidores. Wynna se entristece quando mágica arcana é usada para mal, e isso é exatamente o que devotos de Kallyadranoch fazem.

Wynna também não simpatiza com deuses de violência e selvageria, como Arsenal, Megalokk e Thwor.

Igreja e Clero

O culto a Wynna é vasto e difundido, com grandes templos por todo o Reinado, sobretudo na nação de Wynlla. Sem muita surpresa, o local de maior adoração é a Grande Academia Arcana, seu presente ao arquimago Talude para uma grande missão: difundir o ensino da conjuração arcana por toda Arton. Com o próprio Mestre Máximo afastado, Wynna hoje observa de perto seu novo e prestigioso reitor, Vladislav Tpish.

Wynna também é servida por um número incontável de cultos menores, formados por arcanistas com seus próprios métodos de conjuração e adoração. Desde os misteriosos mestres mahou-jutsu, que

combinam mágica com artes marciais, aos garbosos guerreiros mágicos, que canalizam poderes com suas lâminas, passando pela Ordem do Vazio, que conjura usando ingredientes exóticos.

Também dignos de destaque são os qareen, praticamente nascidos como devotos de Wynna; muito poucos membros dessa raça escolhem praticar devoção a outra divindade. Embora não sejam considerados uma igreja organizada, são os mais numerosos e convictos devotos da Deusa da Magia.

Belo Presente

A adaga empregada pelo Avatar de Wynna é mais um símbolo — e um poderoso amplificador mágico — do que uma arma. Ela conta como um orbe cristalino e uma varinha arcana, e permite que você sustente até três magias ao mesmo tempo. Além disso, ela armazena 20 PM (que são totalmente recuperados ao amanhecer) que podem ser usados apenas para sustentar habilidades mágicas. *Artefato*.

AVATAR

Wynna visita Arton com razoável frequência. Ela pode ser vista em cerimônias e eventos especiais na Academia Arcana, nas maiores cidades de Wynlla e também na capital Valkaria — onde tem seu próprio camarote na luxuriosa casa de espetáculos *Canção das Deusas*. A Deusa da Magia se manifesta como uma maga exuberante de cabelo esverdeado e olhos brilhantes de cores variadas, diferentes a cada vez que são observados. Muitas vezes era representada trajando fitas coloridas unidas por anéis metálicos, que adornam escassamente seu corpo, mas tem sido mais comum vê-la em vestidos elaborados.

Por sua vaidade, é raro que Wynna utilize outra aparência. Quando deseja passar despercebida, contudo, surge como uma bruxa em sua vassoura, um humano ilusionista gordo e bonachão, um jovem mago de chapéu pontudo ou outro conjurador arquetípico. Também houve vezes em que tomou emprestada a forma de Nielendorane de Lenórienn, arquimaga élfica lendária hoje residindo em seu reino divino.

AVATAR DE WYNNA — ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +26, **Percepção** +24

Defesa 63, **Fort** +22, **Ref** +36, **Von** +30, imunidade a efeitos mentais e itens mundanos, maior que a morte, redução de dano 10, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1.800

Deslocamento 9m (6q), voo 12m (9q)

Corpo a Corpo *Belo Presente* +54 (1d4+11).

Carícia Mágica (Padrão) O Avatar de Wynna pode abençoar uma criatura em alcance curto. A criatura aprende e pode lançar uma magia qualquer de 1º círculo, à escolha do Avatar (atributo-chave escolhido pela criatura entre Inteligência e Carisma).

Centelha Divina O Avatar pode lançar qualquer magia como um conjurador de 20º nível sem gastar PM (CD 55, limite de PM 30).

Conjuração Tríplice (Completa) O Avatar lança três magias de escolas e círculos diferentes que tenham tempo de conjuração de uma ação padrão ou menor.

Metamagia Suprema (Reação) Uma vez por rodada, quando uma magia é lançada a partir de um ponto em alcance longo, o Avatar pode alterar algumas de suas características. Ele pode mudar o tipo de dano da magia, pode escolher se o dano será letal ou não letal e pode mudar o tipo de teste de resistência dela.

Sem Atalhos (Completa) O Avatar dissipa todos os itens mágicos permanentes em alcance curto. Para cada item dissipado dessa forma, seu portador aprende uma magia de 1º círculo, arcana ou divina, à escolha do Avatar (atributo-chave escolhido pelo portador entre Inteligência e Carisma).

Visão da Magia O Avatar está sempre sob efeito de *Visão Mística*, com todos os aprimoramentos.

Vivificar Magia (Reação) Uma vez por rodada, o Avatar pode anular uma magia lançada em alcance médio. No início do próximo turno do Avatar, essa magia se torna um capanga feitiço vivo que surge em um ponto à escolha do Avatar entre ele e a fonte da magia original. Um feitiço vivo tem Defesa 20, 1 PV, é imune a dano e falha automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. O Avatar pode gastar uma ação de movimento para fazer todos os feitiços vivos andarem (eles têm deslocamento de voo 12m) ou para dissipá-los. Para cada feitiço vivo que se dissipa dessa forma, o Avatar lança a magia da qual o feitiço se originou (usando suas próprias características), tendo como ponto de origem o espaço onde o feitiço estava quando foi dissipado.

For 6, Des 8, Con 6, Int 15, Sab 6, Car 19

Perícias Atuação +37, Diplomacia +37, Misticismo +41.

Equipamento *Belo Presente*. **Tesouro** Nenhum.

DEUSES MENORES

Dizem que o poder do Panteão vem de seus adoradores. Quanto mais amada, prestigiada e respeitada uma divindade, mais poderosa ela é. Embora seja uma teoria bastante aceita nos círculos religiosos, explicando numerosos eventos na história de Arton, ela também traz consigo uma contradição: os deuses já existiam muito antes de seus devotos pisarem sobre Arton. De onde, então, provinha sua força? Como podiam ostentar seus milagres, travar suas batalhas, forjar seus mundos?

Talvez isso nunca seja descoberto. Contudo, uma hipótese radical e controversa afirma que os deuses seriam, no início, muito menos poderosos do que são hoje. Capazes de forjar conceitos da realidade, mas não tão distantes dos mortais que viriam a criar. Então, quando começaram a ser venerados, esses deuses teriam alcançado o status atual.

Essa hipótese é parcialmente corroborada pela existência atual de seres acima dos mortais, mas abaixo do Panteão. Seres, talvez, semelhantes ao que os deuses eram no início de tudo. São os deuses menores.

Enquanto os vinte deuses maiores governam aspectos amplos e importantes da existência — Vida, Morte, Sol, Trevas, Paz, Guerra… —, cada deus menor está relacionado a um único povo, criatura, local, arte, ciência, emoção ou ideia. Existe o Deus da Vaidade, o Deus das Viagens, a Deusa das Avós e centenas de outros. Um deus menor surge quando um bom número de seres inteligentes escolhe cultuá-lo, adorar como divino aquilo que ele representa. Cada vez que um artoniano mostra deferência a algo ou alguém, sempre que expressa seu fascínio, respeito e gratidão, pode estar contribuindo para a ascensão de um novo deus.

Embora sejam intitulados "deuses", a diferença entre eles e um membro do Panteão é abismal — muitos, inclusive, acham blasfemo chamá-los assim. Os Vinte são quase onipotentes em comparação. Ainda que alguns deuses menores estejam entre os seres mais poderosos de Arton, a maioria seria incapaz de desafiar o avatar de um deus maior, talvez pudesse tombar frente a aventureiros experientes. Muitos são na verdade entidades modestas, ainda capazes de prover pequenos milagres a seus parcos devotos, mas sem outras habilidades extraordinárias.

MENORES, MAS NECESSÁRIOS

Por que existem deuses menores? Por que o Panteão permite que atuem, arrebanhando seus seguidores, diluindo a devoção das populações mortais?

Talvez isso não os afete de modo algum? Talvez sejam impotentes para fazer algo a respeito, pois significaria privar os mortais de seu livre-arbítrio? Essas podem ser razões legítimas, mas existe um fator mais importante: *sempre deve haver vinte*. Quando um deus cai, quando o Panteão está incompleto, o equilíbrio cósmico decretado pelo Nada e pelo Vazio é perturbado — Arton passa por catástrofes, pode acabar despedaçada. Assim, deuses menores são como uma medida de segurança para evitar essa calamidade. Sempre que uma divindade maior deixa seu posto, outra ascende em seu lugar. Tais eventos já ocorreram na história de Arton, sempre trazendo consequências, mas também assegurando a continuidade da existência.

Perceba que *nem todos* os seres poderosos se tornam deuses menores — ou sequer buscam esse status. Como exemplos mais evidentes temos os arquimagos Talude e Vectorius. Ambos rivalizam o título de mais poderoso arcanista vivente em Arton (isso é, espera-se que Talude ainda esteja entre os vivos...). Com seus nomes amplamente conhecidos e respeitados através dos reinos, qualquer um deles poderia se tornar deus menor com certa facilidade se assim quisesse. Contudo, Talude jamais aceitaria tal coisa por sua própria devoção a Wynna — cogitar ser um deus ele próprio seria enorme desrespeito à amada padroeira. Vectorius, por sua vez, tem a convicção de que cabe a cada conjurador conquistar seus poderes com esforço próprio, em vez de apenas recebê-los como alguma graça concedida. Outros indivíduos poderosos não querem se tornar deuses porque essa posição demanda responsabilidades constantes (veja adiante).

Por outro lado, deuses menores podem ser ativamente *criados* — não apenas por aqueles que buscam o título para si mesmos, mas também por aqueles que consideram algo importante e merecedor de devoção. Um bardo obcecado por uma canção poderia entoá-la taverna após taverna, arrebanhando devotos

para a futura Deusa da Balada de Nova Malpetrim. Da mesma forma, uma serva leal e apaixonada de um vilão caído tentaria iniciar um culto para, talvez, ressuscitá-lo como divindade. Tanto o bardo quanto a serva consideram a canção ou o vilão algo sagrado.

Características de Deuses Menores

Todos os deuses menores possuem suas próprias crenças e objetivos, seu símbolo sagrado e todas as demais características dos deuses descritas em *Tormenta20*, p. 96. Além dessas, cada deus menor possui uma natureza e um status divino.

Natureza

Divindades menores podem emergir de simples mortais, sejam humanos ou qualquer outra raça. Várias outras são animais, monstros ou objetos. Outras ainda são criaturas únicas que surgem espontaneamente, como resultado da adoração voltada a certo objetivo. Deuses podem resultar de atos, eventos ou até ideias — enfim, qualquer coisa em que as pessoas acreditem. Um Deus da Pesca não precisaria se originar necessariamente de um pescador mortal; poderia surgir pela simples devoção dos pescadores a seu ofício.

Muitos seres se tornaram deuses menores por sua majestade e soberania extremas; os Dragões-Reais são divindades com seus próprios cultos. Também não é raro um herói alcançar esse status, venerado através dos reinos por suas façanhas. Bastante conhecida é a trajetória da elfa Gwendolynn, antiga clériga de Tanna-Toh que, após colocar fim ao escravagismo dos minotauros, se tornou Deusa da Liberdade.

Cada deus menor tem uma natureza entre as seguintes.

Conceito Vivo

A divindade se origina de uma ideia, um ato ou um evento específicos, que desperta a fé e devoção de um número suficiente de pessoas. Diferente de outros deuses menores, um conceito vivo não tem forma física.

Entidade Primordial

São seres fundamentais, necessários para a vida dos artonianos ou para a própria existência em Arton, que surgiram espontaneamente nos primórdios da Criação. Embora sejam quase tão antigos quanto o próprio mundo, apenas aqueles que atraem a atenção de devotos se tornam deuses menores.

Dragão-Real

Feras ancestrais de enorme poder físico e místico. Aqueles que descendem do pai de todos os dragões, Kallyadranoch, são dotados também de centelha divina, ocupando o posto de deuses menores. Alguns, como Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, exibem seu status divino abertamente; outros podem escolher formas mais discretas de exercer sua divindade.

Mortal Ascendido

Este é o caminho dos mortais que buscam alcançar a divindade. Heróis que realizam grandes feitos podem atrair a admiração, e a devoção, daqueles impactados positivamente por seus atos. Mestres de habilidade extrema podem se tornar paradigmas divinos de sua arte ou técnica. Mesmo criaturas ditas irracionais, como animais, podem se tornar símbolos que despertam a fé de outros.

Objeto Desperto

Um item inanimado, como uma arma ou estatueta, pode se tornar magicamente consciente e ser cultuado por adoradores. Sua consciência pode ser resultado de um grande feito em que teve participação, ou fruto de algum ritual que lhe concedeu grande poder. Objetos despertos geralmente não se movem, repousando em um santuário ou local seguro. Não raro, sua localização é destino de devotos peregrinos.

Status Divino

Esta é a medida do poder de um deus menor. Opera em uma escala de 1 a 5 (status maiores que 5 correspondem a deuses maiores) e indica quais habilidades ele é capaz de conceder a seus devotos e quantas dádivas pessoais pode acumular.

Status 1

Estes "deuses" são pouco mais que santos ou heróis locais. Um deus menor de status 1 pode ser um ídolo de origem misteriosa, uma formação natural peculiar, uma antiga joia de família ou algum animal curioso da região — como aquela raposa de esperteza ímpar que sempre evita todas as armadilhas. Outros ainda são líderes carismáticos, que sequer se consideram "deuses", até ficando constrangidos quando são chamados assim.

É quase impossível para este deus menor ser conhecido por qualquer pessoa afastada de seu círculo. Seu culto é restrito a aldeias, famílias, tribos ou pequenos grupos de cultistas.

STATUS 2

Este deus tem considerável poder pessoal, e seus feitos divinos já alcançam fiéis longe das fronteiras de sua região de origem. Além de sua própria potência divina, conta com o apoio de um grande número de adoradores e/ou de uma modesta organização formal estabelecida, capaz de acolher novos devotos e transmitir suas crenças.

STATUS 3

Neste nível surgem deuses menores cujos nomes são entoados através de reinos inteiros, ou conhecidos mesmo em terras distantes. Podem ser animais ou monstros de determinado tipo — um Deus dos Coelhos, uma Deusa das Múmias, um Deus dos Trobos. Estes deuses também podem estar ligados a emoções menores, fenômenos estranhos, objetos importantes, festivais locais ou atividades valiosas. Tais deuses possuem um considerável número de fiéis e muitas vezes contam com algum tipo de organização, local ou regional, capaz de oferecer suporte ao culto e alcançar novos devotos. Grande parte dos deuses menores mais conhecidos em Arton atingiu este status.

STATUS 4

Neste status estão vários deuses menores que representam grandes povos ou raças (isso é, aqueles sem seu próprio deus maior), como Hurlaagh, o Deus dos Hobgoblins. Ou ideias poderosas, como o Deus das Cidades. Ou ainda aspectos culturais muito importantes em nações inteiras, como Hippion, o Deus dos Cavalos, cultuado no reino equestre de Namalkah. Um povo que cultua sua própria divindade criadora pode também venerar certo número de deuses menores. Os anões reconhecem Khalmyr e Tenebra como seus deuses principais. Contudo, muitos são devotados a Goharom, o Deus dos Machados; Granto, o Deus dos Escultores; Klangor, o Deus das Armaduras, e Zakharov, o Deus da Bravura, entre outros.

STATUS 5

Os mais soberanos e influentes deuses menores estão também entre os seres mais poderosos de Arton. Talvez os exemplos mais conhecidos sejam os Dragões-Reais divinos, como Sckhar e Beluhga, ou Tibar, o Deus do Comércio. Até onde se sabe, estes deuses são os únicos capazes de ascender como divindades maiores quando o Panteão está incompleto.

Deuses menores deste status já foram mais numerosos. Muitos, no entanto, acabaram abatidos durante a histórica e devastadora Batalha dos Deuses contra as forças da Tormenta, pela retomada de Tamura. Na falta de bons substitutos viáveis, dizem que Valkaria vem trazendo a Arton oportunidades (alguns dizem "problemas") para que mais deuses menores prosperem. Alguns de seus irmãos concordam com a iniciativa, outros a rejeitam — talvez temendo serem derrotados por futuros aspirantes.

DEUSES MENORES E PALADINOS

Estes campeões divinos são um luxo para deuses menores; abençoá-los com poderes especiais muitas vezes está no limite de suas capacidades. Assim, um deus menor que aceite paladinos entre seus seguidores pode ter apenas um deles por vez. Este guerreiro santo costuma ser responsável pela segurança pessoal do deus, atuando como fiel guarda-costas, mas também pode ser enviado em missões especiais. A ligação entre um deus menor e seu paladino único é sempre muito forte — mais que servo e senhor, muitas vezes são grandes amigos, ou mesmo amantes.

DEVOTOS DE DEUSES MENORES

Todos os deuses menores podem ter clérigos e frades. Conforme suas naturezas, também podem ter druidas e paladinos, bem como aceitar devotos de outras raças ou classes.

CÍRCULOS DE MAGIAS

Devotos de deuses menores em classes conjuradoras divinas (clérigos, druidas, frades...) podem aprender e lançar magias até o círculo máximo que seu deus oferece, mesmo que o nível do devoto permita acesso a círculos superiores. Quando esse limite é atingido, existem três caminhos possíveis para o conjurador: acatar a limitação por lealdade ao deus; abandonar sua devoção e buscar uma divindade mais poderosa, ou ativamente buscar elevar o status de sua divindade, arrebanhando mais devotos e/ou realizando outros feitos que promovam sua causa.

Essa limitação é apenas para os seus devotos. Se você for um conjurador divino (clérigo, druida ou frade), ou por qualquer outro efeito puder lançar magias divinas, e se tornar um deus menor, continua mantendo sua capacidade de lançar qualquer círculo de magias que já pudesse lançar, independente de seu status divino. Por exemplo, se você for um clérigo de 13º nível e um deus menor de status 2, continua podendo lançar magias de 4º círculo.

Poder Concedido

Cada deus menor oferece um único poder concedido. Para devotos de classes divinas (que normalmente teriam acesso a dois poderes concedidos), em vez de um segundo poder, o devoto recebe uma quantidade de PM adicionais igual a 1 + o status divino do deus, limitada por seu nível.

Deuses Menores de Arton

Gwendolynn, a Deusa da Liberdade

Mortal ascendida, status divino 3

Uma elfa de longas tranças loiras, quase sempre de armadura e carregando um bordão. Ex-aventureira, participou de várias buscas que pareciam missões simples, mas acabaram mudando o destino de Arton. Gwen libertou o feudo de Adhurian de monstros conjurados a partir da *Joia da Alma*, um dos artefatos mais antigos da Criação. Envolveu-se com os organizadores da Revolta da Lavoura, sendo uma das principais responsáveis por acabar com o escravagismo no Império de Tauron.

Então ainda uma clériga de Tanna-Toh, Gwen se mostrou um símbolo de força, esperança e resistência, expondo ao mundo a traição de Glórienn e tornando-se um foco de devoção. Finalmente, ascendeu a divindade menor protegendo a cidade de Tiberus da destruição pela Tormenta.

Gwen prega liberdade de todo tipo de escravidão. Isso inclui escravidão física (como era praticada no Império de Tauron) e mental (como a crença na inferioridade dos goblinoides).

Crenças e Objetivos. Libertar escravos. Libertar mentes. Transformar sistemas rígidos e antiquados. Lutar contra qualquer submissão involuntária. Pregar a independência.

Símbolo Sagrado. Um elo de corrente partido ao meio.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Cajado de batalha (*Guia de NPCs*, p. 17).

Devotos. Dahllan, duendes, elfos, elfos-do-mar, eiradaan, galokk, goblins, lefou, minotauros, qareen, kliren, sátiros, sílfides, velocis, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos, paladino (único).

Obrigações & Restrições. Devotos de Gwendolynn jamais podem recusar uma missão que envolva a libertação de escravos, exceto quando isso significa a morte ou a ruína de seus próprios aliados.

Liberdade Irrestrita

Poder Concedido

Você recebe +2 em testes de manobra para evitar ser agarrado e de resistência contra efeitos mentais, de medo, de metamorfose e de movimento. Além disso, se falhar num desses testes, pode rolá-lo novamente. Se ainda assim falhar, no início de cada um de seus turnos pode rolar esse teste novamente, como uma ação livre e com um bônus cumulativo de +2, até se libertar.

Mauziell, a Deusa das Avós

Entidade primordial, status divino 4

Uma velhinha enrugada e de aparência frágil, que mora em uma cabana no meio da floresta em Tollon. É impossível chegar a essa cabana por meios mágicos; de fato, existem apenas dois caminhos pela floresta para chegar lá — um longo e iluminado, que não chega a lugar nenhum, e outro estreito e escuro, cercado por olhos na sombra: o verdadeiro caminho. Mauziell afirma que vive ali para que seus netos tenham que vencer perigos para levar-lhe cestas de doces, e sua casa é abarrotada de enfeites e crochês. Mauziell tem idade para ser a avó de qualquer criatura (deuses inclusos) e sempre tem informações e objetos que apenas uma avó teria — o que inclui itens e memórias há muito perdidos ou esquecidos. Todos são netos de Mauziell, e por isso seus devotos são instigados a agir como ela, cuidando dos outros como apenas avós são capazes. Apesar de não parecer, Mauziell teve grande participação na empreitada de Orion Drake para libertar o Império de Jade da Tormenta. Ela ajudou a recrutar vários deuses para o exército do antigo cavaleiro da Luz e, na batalha na área de Tormenta de Tamu-ra, foi quem derrotou Andaluzia, a Bruxa sem Rosto que transportava os exércitos corrompidos de Crânio Negro por toda Arton, devolvendo a ela seu rosto, suas memórias e sua sanidade.

Crenças e Objetivos. Cuidar dos outros como se fossem netos. Guardar coisas para que não se percam. Instigar pessoas a agir de forma adequada. Servir como exemplo.

Símbolo Sagrado. Uma cesta de piquenique.

Canalizar Energia. Positiva.

Deuses menores, mas não
menos importantes

Arma Preferida. Bengala (conta como uma clava; *Tormenta20*, p. 147).

Devotos. Anões, centauros, duendes, elfos, gnolls, lefou, qareen, hynne, sátiros, tengu, arcanistas, bardos, caçadores, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladino (único).

Obrigações & Restrições. Um devoto de Mauziell é, para todos os efeitos, uma avó, e portanto precisa da ajuda de seus "netos" para realizar tarefas, como abrir potes de geleia ou carregar coisas pesadas. O devoto deve pedir a ajuda de uma criatura para realizar alguma tarefa pelo menos uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), como forma de honrar sua divindade. Em termos de jogo, a criatura deve passar em um teste de perícia aplicável ao pedido com CD mínima 15 + metade do seu nível.

Guardei para você — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma lembrança, na forma de uma memória ou de um objeto, para um aliado em alcance curto. Uma memória fornece +1d4 em um teste de perícia feito até o fim da cena, enquanto um objeto é uma versão mundana e não superior de um item não consumível a sua escolha, que dura até o fim da cena ou até ser largado pelo aliado. Você só pode produzir uma lembrança para cada aliado na mesma cena.

Tibar, o Deus do Comércio

Mortal Ascendido, Status Divino 5

Cerca de 400 anos atrás, para facilitar o comércio e regulamentar os valores de cada mercadoria, foi cunhada uma moeda de prata com 1,5cm de diâmetro. A moeda tinha, numa face, o retrato de um rei com uma coroa. Na outra, o mesmo rei, mas sem a coroa.

Essa moeda foi criada por um humano chamado Quindogar Tolliannor, o primeiro conselheiro real de Deheon e grande adepto das artes da barganha e negociação. Tal moeda foi batizada de tibar e ficou tão popular tão rapidamente que seu criador começou a ser chamado pelo mesmo nome. Com o tempo, Quindogar ascendeu a Deus do Comércio, com o nome Tibar. Não se sabe mais como era a aparência original de Tibar, pois a crença dos fiéis foi tanta que hoje sua face é a mesma cunhada nas moedas de prata, cobre e ouro que circulam por todo o Reinado e além. Devotos do Deus do Comércio levam consigo sempre uma moeda de tibar, normalmente usada como um medalhão ao redor do pescoço. Alguns não devotos também costumam carregar uma moeda dessa forma, pois acredita-se que fazê-lo atrai a prosperidade financeira. Embora possa não parecer, Tibar é um deus poderoso. Toda e qualquer troca, seja um escambo, seja uma transação financeira, é domínio de Tibar e portanto uma forma de cultuá-lo.

Crenças e Objetivos. Realizar negócios. Completar transações comerciais. Incentivar a troca de bens e mercadorias. Criar e proteger caravanas comerciais. Vender e comprar itens. Fomentar a prosperidade.

Símbolo Sagrado. Um tibar.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Não há. Devotos deste deus não podem usar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Devotos. Anões, elfos, golens, hynne, kallyanach, kliren, minotauros, nagahs, qareen, arcanistas, bardos, bucaneiros, caçadores, guerreiros, inventores, nobres.

Obrigações & Restrições. Um devoto de Tibar nunca pode deixar de comercializar! Ele sempre deve barganhar em qualquer transação financeira de que participar e, uma vez a cada semana, deve gastar pelo menos T$ 50 por patamar em itens ou serviços.

Incentivador da Economia — Poder Concedido

A cada T$ 50 x seu nível que gastar em uma aventura, você recebe +1 PM cumulativo até o fim da aventura.

Jogando como um Deus Menor

Arton é um mundo de problemas, mas também de oportunidades. Aqui qualquer mortal tem a possibilidade de atingir a divindade (ainda que menor), desde que se dedique a ser o representante de um conceito, valor ou causa importante o suficiente para atrair a fé de outros mortais. Embora o caminho para se tornar um deus menor não seja exclusivo de aventureiros, pela natureza de suas vidas eles estão entre os principais candidatos a alcançar o status divino.

Tornando-se Deus Menor

Ser um deus parece muito divertido, certo? Ganhar poderes divinos, ser quase imortal, ter um monte de devotos para lhe servir. Bem, se fosse assim tão simples, qualquer ser minimamente poderoso em Arton teria esse status.

A verdade é que, embora qualquer personagem possa tentar se tornar um deus menor, apenas alguns conseguem reunir a capacidade, vontade e oportunidade para tal. Ascender à divindade, mesmo como um deus menor, é uma tarefa difícil e, muitas vezes, perigosa.

O primeiro passo para se tornar um deus menor é realizar um feito relevante, que transforme o personagem em um símbolo com um significado específico. Isso pode ser algo grandioso, como as ações de Gwen para salvar a capital tapistana, ou uma ação com um efeito mais restrito, mas ainda assim importante, como proteger uma pequena aldeia de um mal ancestral. O importante é começar a ser visto como sagrado. Qualquer que seja esse feito, ele deve ser realizado *em jogo*, como parte das aventuras do personagem. Não é necessário que você execute essa façanha sozinho: não há nada nas regras divinas que impeça um futuro deus de contar com a ajuda de seus aliados. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre se um feito é relevante o suficiente.

Tendo realizado o feito pelo qual será reconhecido, é hora de você buscar sua divindade. Isso pode ser feito de várias formas: você pode reunir fiéis para formar a base de seu rebanho, isolar-se nos ermos para comungar com seus ancestrais, dedicar-se a estudos que vão guiá-lo em sua busca divina… Qualquer que seja o caminho escolhido, você precisa executar uma busca (veja *Tormenta20*, p. 278) relacionada ao tipo de deus menor que almeja se tornar.

Para ser bem-sucedido, você precisa acumular duas recompensas (que não oferecem outros benefícios). As recompensas não precisam ser obtidas na mesma busca e as buscas não precisam ser sequenciais. Uma vez que obtenha as recompensas, você se torna um deus menor de status divino 1. Sua natureza será mortal ascendido, a menos que seja um guardião divino (veja o quadro). Você perde qualquer devoção e se torna devoto de si mesmo, a menos que seja um guardião divino. Caso seja um guardião divino, você se torna devoto do novo deus menor.

Evoluindo seu Status Divino

Uma vez que o personagem (ou que a entidade da qual ele é o guardião divino) se torne um deus menor de status divino 1, é hora de espalhar a fé. Como todas as divindades artonianas, o poder de um deus menor vem de seus fiéis. Mais precisamente, da quantidade de adoradores que o cultuam. Assim, tudo que um deus menor precisa fazer para aumentar seu status divino é obter mais seguidores.

Em termos de regras, obter seguidores é uma *busca* especial que segue as mesmas regras descritas em "Tornando-se Deus Menor". A forma exata de cada busca depende de como o personagem pretende executá-la: ele pode passar algum tempo construindo um pequeno santuário para seus fiéis se reunirem ou peregrinando entre comunidades de uma região enquanto soluciona problemas e espalhando sua fé, por exemplo. Uma vez que tenha obtido as *duas* recompensas nessas buscas, o personagem aumenta seu status divino em 1.

Dádivas de Deuses Menores

Além dos benefícios que concede a seus fiéis (como poder concedido e acesso a magias divinas), um deus menor recebe benefícios pessoais, chamados de dádivas, conforme sua natureza e status divino.

Dádivas não são conquistadas automaticamente. Uma vez que se torne um deus menor, o personagem pode dedicar seu tempo entre aventuras para aprimorar seus poderes divinos. Isso é uma busca, como descrito em "Tornando-se Deus Menor". Entretanto, para cada recompensa nessa busca, o personagem recebe uma dádiva a sua escolha. Um deus menor só pode conquistar dádivas cujos pré-requisitos cumpra, e pode ter um número máximo de dádivas igual a duas vezes seu status divino. Benefícios de dádivas contam como bônus de estruturas e não se acumulam com outros bônus de estruturas (como os de bases, domínios e negócios).

Dádivas e Itens Despertos. Poderes marcados com ⚔✦ funcionam de forma diferente se o deus menor for um item desperto. Nesse caso, em vez de receber o benefício listado, o deus menor pode conceder o benefício a seu usuário (a critério do próprio deus).

Dádivas

Ampliar Conhecimento

Você se torna treinado em até três perícias associadas ao seu conceito (aprovadas pelo mestre). *Pré-requisito:* conceito vivo.

Aprimoramento Divino

Você recebe +1 em um atributo. *Pré-requisito:* status divino 2. ⚔✦

Aptidão Divina

Você recebe +5 em uma perícia relacionada ao seu conceito, exceto Luta ou Pontaria. Você pode escolher

esta dádiva outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito:* entidade primordial, Dragão-Real ou mortal ascendido.

Clero

Você passa a ser acompanhado por um sacerdote de sua fé. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre adepto, magivocador ou médico, que fornece +2 em Religião e em uma segunda perícia relacionada ao seu conceito (exceto Luta ou Pontaria). Quando você alcança status divino 3, esse sacerdote se torna veterano e, quando alcança status divino 5, ele se torna mestre. Caso o sacerdote morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho. *Pré-requisito:* Paróquia.

Defesa Divina

Você recebe +2 na Defesa.

Essência Divina

Você recebe +1 PM por status divino.

Imortal

Você se torna imune a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. Além disso, não tem longevidade máxima: pode viver para sempre, morrendo apenas de causas violentas ou por razões excepcionais (como escolher deixar de viver). *Pré-requisito:* Semi-Imortal.

Intuição Divina

Você soma seu status divino em Intuição. Além disso, quando fica surpreendido, você pode fazer um teste de Intuição para pressentimento (*Tormenta20*, p. 120). Se passar, ignora essa condição.

Manifestação Divina

Você é capaz de manifestar sua divindade na forma de ajuda a seus fiéis. Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para conceder a uma criatura +5 em um teste de perícia, ou +1 em todos os testes de uma perícia durante uma cena. Também pode encantar um item para que forneça +1 em determinados testes durante uma cena. Além disso, pode executar pequenas manifestações de poder divino relacionadas ao seu conceito, como intensificar o sabor de uma bebida, mover objetos próximos ou embelezar uma canção. O mestre define exatamente o que você pode fazer, mas em geral esses pequenos efeitos sem custo são narrativos. Em todos os casos, a manifestação deve estar relacionada a suas crenças e objetivos divinos.

Guardiões Divinos

As regras para jogar como um deus menor presumem que o próprio personagem irá se tornar uma divindade, geralmente um mortal ascendido. Entretanto, existem casos em que um jogador deseja promover a fé em um deus menor de outra natureza (como um conceito vivo ou um item desperto). Nesse caso, em vez de ser o deus menor, ele será seu *guardião divino*.

Um guardião divino é o principal representante de um deus menor em sua busca por reconhecimento e poder. Ele pode ser o paladino encarregado de empunhar um deus-escudo, um orador dedicado a espalhar a fé em um conceito vivo e assim por diante. Em termos de regras, é o guardião divino quem executa todas as ações necessárias para que o deus aumente seu status divino e obtenha dádivas (como se ele próprio fosse o deus menor). Jogar como guardião divino é indicado quando o deus menor é um NPC ou possui uma natureza não adequada a um personagem jogador (como um item desperto).

Em troca de seus serviços, o guardião divino possui uma relação especial com seu deus menor e se beneficia diretamente de seus poderes. Em primeiro lugar, o guardião recebe os benefícios de qualquer dádiva do deus menor que, a critério do mestre, possa se aplicar a ele. Assim, o guardião divino de um deus com a dádiva Aprimoramento Divino também receberá +1 em um de seus atributos.

Além dos benefícios das dádivas, o guardião também pode contar com a própria presença do deus menor. Um deus que seja um mortal ascendido pode, por exemplo, acompanhar seu guardião como um parceiro, enquanto um item desperto pode ser usado pelo guardião. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre como e se um deus menor acompanha seu guardião divino.

Ghortur, um orc caçador, foi escolhido por seu povo como o guardião divino de Alzakir, o Deus Menor das Flechas, um arco longo desperto de status divino 1. Como seu guardião, Ghortur pode realizar quaisquer ações necessárias para aumentar o status divino de Alzakir e obter novas dádivas para ele. Em troca, Ghortur pode empunhar Alzakir como uma de suas armas e se beneficia de quaisquer dádivas que se apliquem a ele.

Paladino Único

Um paladino único é um guerreiro sagrado, protetor, campeão e, muitas vezes, melhor amigo do deus menor. Cada paladino único fornece os seguintes benefícios. *Iniciante:* você recebe +2 em testes de ataque e na Defesa. *Veterano:* você pode usar a habilidade Golpe Divino* como um paladino de nível igual ao seu. *Mestre:* muda para +3 em testes de ataque e na Defesa, e você pode usar a habilidade Cura Pelas Mãos* como um paladino de nível igual ao seu.

*Se tiver alguma dessas habilidades, em vez disso seu custo diminui em –1 PM.

Devotos Fervorosos

Você possui um grupo de capangas devotos que o acompanham como um único parceiro. *Iniciante:* seis devotos (deslocamento 9m, Defesa 10 + sua Sabedoria, 1 PV, dano 1d6+1 de perfuração cada). *Veterano:* o grupo aumenta para sete devotos. *Mestre:* o grupo aumenta para nove devotos e o dano deles se torna 1d8+1.

Para usar os devotos em combate, você precisa gastar uma ação completa para posicionar cada um em um espaço desocupado em alcance curto. Uma vez posicionados, você pode gastar uma ação de movimento para fazê-los se mover seu deslocamento ou uma ação padrão para fazê-los causar dano automático a criaturas adjacentes. Os devotos falham automaticamente em qualquer teste oposto. Um devoto reduzido a 0 PV não pode ser usado pelo restante da cena. Para mais informações sobre capangas, veja *Heróis de Arton*, Capítulo 4: Regras Opcionais.

Deuses Jogadores ou NPCs

As regras para se tornar um deus menor e promover sua divindade descritas aqui se destinam apenas a personagens jogadores que sejam deuses menores ou guardiões divinos. Demais deuses menores (ou seja, NPCs) dispensam estas regras.

Milagre

Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo (atributo-chave Sabedoria). Você pode escolher esta dádiva outras vezes. Se fizer isso, a nova magia pode ser de um círculo igual ao número de Milagres que possui (limitado por seu status divino). Além disso, você pode cumprir pré-requisitos de círculo igual ao número de Milagres que possui (limitado por seu status divino).

Paladino Único

Você passa a ser acompanhado pelo paladino único de sua fé. Ele é um parceiro iniciante (veja o quadro). Quando você alcança status divino 4, seu paladino se torna veterano e, quando alcança status divino 5, ele se torna mestre. Caso o paladino morra, você pode sagrar outro com uma semana de oração. Você não pode escolher esta dádiva se você ou outro membro do grupo for o paladino único. *Pré-requisito:* aceitar paladinos entre seus devotos.

Paróquia

Você passa a ser acompanhado por um grupo de devotos fervorosos que o auxiliam em tarefas cotidianas (veja o quadro). Sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pelos cuidados que eles prestam e eles podem executar pequenas tarefas, como entregar mensagens e comprar itens. Quando você alcança status divino 2, seus devotos se tornam veteranos e, quando alcança status divino 3, eles se tornam mestres. Se os devotos morrerem, você pode conclamar outros com uma semana de pregação.

Presença Divina

Você emana uma aura que impressiona aqueles que possuem alguma conexão com os deuses. Você recebe +5 em Diplomacia e Intimidação contra pessoas treinadas em Religião ou devotos de qualquer deus. No início de cada cena, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de uma dessas perícias com essas pessoas.

Resiliência Divina

Você recebe +2 em testes de resistência.

Semi-imortal

Você recebe um bônus igual ao seu status divino em testes de resistência contra efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno. *Pré-requisito:* entidade primordial, Dragão-Real ou mortal ascendido.

Vigor Divino

Você recebe +10 PV por status divino.

DESAFIOS DIVINOS

Tornar-se deus menor é relativamente simples; *continuar* sendo é bem mais trabalhoso. Uma divindade menor ausente, que não demonstra afeição ou preocupação por seus servos, acaba por perder seu respeito e sua fé em pouco tempo. Se ninguém mais conta histórias, se nenhum milagre acontece aqui ou ali, não há motivo para acreditar. Mesmo um deus maligno ainda precisa manter a lealdade de seus cultistas, através de intimidação ou promessas de poder. Quando elas acabam, o mesmo vale para a divindade.

Mas não são apenas as demandas dos fiéis que podem atribular a vida de uma divindade menor. Ao trilhar este caminho, você está lidando com forças divinas e energias cósmicas, sujeitando-se a perigos e desafios dignos… dos deuses.

As demandas e complicações que podem afetar um deus menor são representadas por *desafios divinos*. No início de cada tempo entre aventuras, role 1d10 + seu status divino e consulte a lista a seguir.

2 A 6. NENHUM DESAFIO

Seus fiéis estão satisfeitos e nenhum problema os aflige por ora.

7 A 8. SÚPLICAS DOS FIÉIS

Você precisa auxiliar alguns fiéis com uma tarefa complexa, como fazer a colheita, construir uma casa ou resolver uma disputa. Faça um teste de Religião (ou de outra perícia relacionada ao seu conceito e aprovada pelo mestre) com CD 20 + o dobro de seu status divino. Se falhar, durante a próxima aventura seus pontos de mana máximos diminuem em 1 por nível de personagem.

9. LADAINHA INCESSANTE

Um monte de gente descobre que você é um deus e começa a importuná-lo pedindo milagres! É cansativo... Você fica fatigado pela próxima aventura (mesmo que seja imune a essa condição).

10. REZA TORTA

Outras pessoas ficam rezando contra você, culpando-o por pequenas desgraças em suas próprias vidas. Essa energia divina azeda seu humor. Você fica frustrado pela próxima aventura (mesmo que seja imune a essa condição).

11. INQUISIDORES

Um grupo espalha que você é um herege ou falso deus e atrapalha sua influência. Pela próxima aventura, seu status divino é reduzido em 1.

12. VISITA EXTRAPLANAR

Um ser dos mundos dos deuses vem atazaná-lo; ninguém mandou você se envolver com as forças divinas! Um espírito (como um celestial ou abissal, veja o Capítulo 4) de ND equivalente ao do grupo surge em algum momento da próxima aventura. Esse extraplanar pode lutar ao lado dos inimigos do grupo, ou atrapalhá-lo de alguma outra forma.

13. INTERFERÊNCIA PESSOAL

A energia divina que você emana interfere com seu equipamento encantado. Um de seus itens mágicos, escolhido aleatoriamente, é destruído.

14+. MALDIÇÃO DE DEUS MAIOR

Um deus maior fica com inveja por você estar reunindo muitos devotos e joga um raio em sua cabeça. Você deve fazer três testes de perícias diferentes (como se fosse uma busca; veja *Tormenta20*, p. 278) e passar nos três. Caso contrário, seu status divino é reduzido em 1 e, pela próxima aventura, você fica alquebrado.

OS ANTIGOS DEUSES

Quando foram criados pelo Nada e pelo Vazio, em tempos imemoriais, os deuses eram vinte. Esse número sagrado deveria ser sempre mantido. Uma única ausência colocaria em risco o equilíbrio delicado que preserva a própria realidade como a conhecemos. Assim, tal como uma família, os vinte seguiram superando suas desavenças em nome de um bem maior.

Pelo menos até onde se sabe. Pois os deuses que conhecemos talvez não sejam os mesmos presentes no início da Criação. Talvez uma ou mais divindades originais tenham caído antes mesmo do surgimento dos primeiros povos. Se isso aconteceu, ninguém jamais poderá saber ou provar; apenas os próprios deuses sabem. A única certeza é que essa harmonia não duraria para sempre.

Os próprios deuses buscariam formas de manter o Panteão coeso, evitar o apocalipse. Os Rubis da Virtude exerceram esse papel por algum tempo, até que Sszzaas os perverteu em ferramentas de manipulação. Ainda assim, embora descoberto e banido por seu crime, o Deus da Traição teve sua posição preservada — pois deve haver vinte. A decisão extrema de expulsar definitivamente um membro seria tomada raríssimas vezes, apenas quando houvesse substitutos viáveis.

Arton passou por tempos conturbados. Entre os antigos deuses maiores, cinco caíram. Mortos ou privados de seu status, reduzidos a criaturas diferentes. Esses ex-deuses são apresentados a seguir, com seus históricos e o papel que exercem hoje em dia, após sua queda ou morte.

GLÓRIENN
DEUSA DOS ELFOS

Outros Nomes. Deusa dos Elfos e da Perfeição; Sylvara, entre as fadas; Nimriel, a Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar; Vaelyndra, a Princesa dos Cânticos, entre os dragões; Elariel, entre os gnolls; Thutrialda, entre os hobgoblins (um insulto intraduzível).

Entre as divindades antigas, Glórienn era uma das mais orgulhosas e vaidosas. Considerava-se não apenas perfeita por ser uma deusa, mas a mais perfeita entre os deuses. Não sem motivo, também ostentaria o título de Deusa da Perfeição.

Diz-se que Glórienn teria sido a última das vinte divindades moldadas pelo Nada e pelo Vazio — portanto, aquela mais finamente esculpida, a mais esmerada e galante, a obra-prima absoluta. Agraciada não apenas com beleza insuperável, mas também magia esplendorosa e maestria nas artes da guerra. Duelista graciosa e feroz, exímia em suas armas preferidas: a espada e o arco, que também seriam as armas tradicionais de seu povo. Enfim, era perfeita.

Como tal, considerava-se digna de criar os mais sublimes entre os seres mortais. Antes ainda que Arton pudesse sustentar vida, dedicou-se a conceber em seus domínios — o paradisíaco reino divino de Nivenciuén — o primeiro dos grandes povos. Seriam moldados, claro, a sua própria imagem e semelhança. Belos, fortes e sagazes. Mestres nas artes arcanas e guerreiras. Ilimitados em sua longevidade; para Glórienn, a ideia de testemunhar suas crias envelhecerem e morrerem soava absurda, ofensiva. Por fim, seriam devotados a amá-la e cultuá-la como sua diva absoluta por toda a eternidade. Pois, acreditava, não havia outra razão para um deus criar seres mortais.

Conforme o mito, quando Glórienn julgou Arton digna de ser pisada por suas crias, suas mãos depositaram embarcações élficas sobre as ondas. Diz-se que algumas dessas fabulosas naus mágicas, capazes de cruzar o vazio entre mundos, existem até os dias de hoje. Os primeiros elfos então desembarcaram no continente chamado Lamnor, estabelecendo na floresta de Myrvallar a grandiosa cidade-estado de Lenórienn. Ao fazê-lo, contudo, imediatamente despertaram a inimizade dos hobgoblins — humanoides militaristas que ocupavam a região. Eles se tornariam seus maiores inimigos, iniciando a assim chamada Infinita Guerra.

A guerra parecia mesmo infinita: durou mais de 1.300 anos, até que o líder guerreiro Thwor Khoshkothruk criou a Aliança Negra dos Goblinoides.

Então os elfos se acharam sob cerco. Ultrajada, a própria Glórienn veio a Arton em forma de avatar para confrontar o general bugbear, mas ele se mostrou tão poderoso que abateu a guerreira élfica. A derrota humilhante, somada à queda de Lenórienn e à matança de boa parte dos elfos, abalou a deusa como nunca antes. Cega de ódio, ela buscaria vingança. Buscaria um poder proibido e terrível para dizimar seus inimigos. Acabaria, inadvertidamente, trazendo a Tormenta para Arton.

Glórienn não sabia o que era a Tormenta. Sabia apenas que havia a possibilidade de que "uma tempestade" viesse a Arton, um poder ainda maior que a Aliança Negra. Em seu orgulho e desespero, a deusa acreditava ser capaz de domar essa força, usá-la para combater os goblinoides, e pouco a pouco convenceu todos os deuses a permitir sua chegada.

Mas nem mesmo a vinda da Tormenta foi suficiente para que Glórienn fosse julgada pelos outros deuses. Uma área de Tormenta se formou em seu reino divino. Vendo as tragédias que se abatiam sobre seu povo e sobre ela mesma, a deusa se retraiu cada vez mais, abandonando seus deveres e passando a viver sob uma mortalha de tristeza e autopiedade. Era inconcebível para ela *não ser* perfeita. Foi então que mortais servindo à Tormenta invadiram Ninvenciuén. Lá, Glórienn era onipotente — poderia vencê-los com um mero pensamento. Mas, em sua tristeza atroz, não era capaz de reunir iniciativa para fazer isso. Enviou legiões de seus filhos para morrer em sua defesa, em vez de fazer o mínimo esforço para defender a si mesma. No final, fugiu de seu reino, abandonando seus habitantes.

Isso, sim, foi suficiente para causar sua queda. Glórienn se tornou uma deusa menor. Tauron, então o Deus da Força, ofereceu a ela um posto como escrava, em troca de proteção. A Deusa Menor dos Elfos aceitou.

Mais tarde, quando a Tormenta se abateu sobre o Império de Tauron, Glórienn traiu seu senhor e Aharadak, o Deus da Tormenta, o matou. Ela mais uma vez estava livre, mas sofreria a derradeira humilhação: perdeu até mesmo o status de deusa menor.

Outrora a mais perfeita entre os deuses, hoje em dia Glórienn é mortal.

Não se sabe o paradeiro exato de Glórienn após esses eventos, ou se ela tem algum plano para retomar sua divindade. Sua passividade anterior parece ter diminuído, mas nada indica que ela tenha abandonado completamente a amargura.

Enquanto isso, ainda existem mortais devotos da antiga Deusa dos Elfos, na crença de que podem restaurar seu esplendor passado. São quase todos elfos, muitos ainda com memórias de quando essa raça parecia superior a todas as outras. Alguns acreditam que é seu dever sagrado cultuar Glórienn mesmo sem receber nada em troca, apenas porque a deusa é perfeita e digna de adoração absoluta. Afinal, poucos em Arton conhecem a verdade sobre o que aconteceu em Nivenciuén e, entre os que já a ouviram, vários simplesmente não acreditam. É inconcebível que a deusa possa ter se recusado a exercer seu poder no lugar onde era onipotente. Assim, os atuais devotos de Glórienn pensam que sua senhora foi

vítima de uma elaborada conspiração, traída por todos e abandonada em seu momento de maior necessidade. Dizem que outros povos e deuses tinham inveja de Glórienn e por isso se regozijam em sua miséria.

Não faltam pretensos "últimos paladinos" de Glórienn. Esses guerreiros não recebem nenhum poder divino, mas acreditam que são defensores santos da deusa e serão seus campeões quando ela voltar a seu antigo posto. Quase invariavelmente, cada um deles pensa ser "o escolhido" e sonha com um futuro em que Glórienn irá recompensá-los por sua lealdade, terá com eles uma relação pessoal de confiança. Ostentam com orgulho o antigo símbolo sagrado (um arco e uma flecha dourados) e demonstram ódio fervoroso por goblinoides. Para eles, a tolerância com os duyshidakk é uma mostra da decadência da civilização artoniana.

Mesmo assim, a maior parte dos elfos já percebeu que não pode contar com Glórienn. Os mais jovens cresceram com a realidade de que a deusa não podia protegê-los. Os mais velhos encontraram outras divindades — incluindo a elfa Gwen, a Deusa Menor da Liberdade. Depois de se espalhar pelo mundo, os elfos perceberam que a relação de outros povos com suas divindades era diferente. Valkaria criou os humanos para superar os deuses, mas nunca disse que eles eram superiores a outras raças. Tauron impulsionou os minotauros a atos brutais, mas morreu na tentativa de defendê-los.

Apenas Glórienn se considerava perfeita e esperava ser servida sem questionamentos. Apenas Glórienn sofreu o destino trágico que veio dessa soberba.

KEENN
DEUS DA GUERRA

Outros Nomes. Hullaim, entre os anões; Glada, entre os minotauros; Hrumork, entre os orcs; Gorak, entre certos povos bárbaros.

Guerra. Parte indispensável do amadurecimento normal de uma civilização, dizem alguns. Flagelo terrível que deve ser eliminado em nome de um futuro melhor, afirmam outros. Não importando tais crenças, os povos de Arton sempre fizeram guerra, entre si ou contra ameaças externas. Da antiga Grande Batalha de Lamnor à ainda recente e dolorosa Guerra Artoniana, a história deste mundo tem sido escrita por seus vastos conflitos armados.

Desde tempos ancestrais, Keenn teria sido o responsável por inflamar tais conflagrações. Violento e selvagem, quase tanto quanto o próprio Megalokk. Ainda assim, muito popular entre as grandes nações, algumas chegando a acolhê-lo como sua divindade principal — como o antigo Reino de Yudennach, que erguia templos em sua honra. Seus clérigos não apenas brandiam armas no campo de batalha, mas também atuavam como conselheiros, instigando regentes a travar conflitos. Sempre que alguém buscava destruir um inimigo, o nome de Keenn era entoado em cânticos de batalha.

Entre os deuses, Keenn nem sempre era respeitado, considerado um bárbaro cruel e sanguinário, deliciando-se com massacres, sequer permitindo que seus devotos desfrutassem de curas mágicas. Rivalizava em suas áreas de influência com Khalmyr, também um deus da guerra, mas justo e piedoso. Em resposta a olhares reprovadores, Keenn apenas gargalhava, arrogante. Era muitas coisas, mas não covarde.

Foi assim por séculos, até que um infame clérigo da guerra ousou desafiá-lo.

Como hoje é bem sabido, o vilão Mestre Arsenal — escolhido como sumo-sacerdote de Keenn — amealhou armamentos mágicos poderosos durante longas campanhas. Por considerar o Deus da Guerra falho, inadequado para confrontar os inimigos por vir, Arsenal decidiu que tomaria seu lugar. Graças a um pacto com Sszzaas, obteve a espada mágica Holy Avenger, tão poderosa que podia matar deuses. Confrontou então o patrono em seu próprio torneio planar, cujo vencedor seria declarado o próximo Deus da Guerra. E assim aconteceu.

As escrituras sagradas da Igreja de Arsenal revelam que Keenn, secretamente, sabia de suas próprias falhas. Sabia ser impotente contra um perigo futuro que se aproximava, o mesmo adversário misterioso que dizimou o mundo nativo de Arsenal. Uma vez que deuses são incapazes de mudar, Keenn orquestrou a própria derrota em duelo, sacrificando-se pelo futuro de Arton. Talvez fosse mesmo um bárbaro sanguinário e cruel. Mas morreu com a nobreza de um deus.

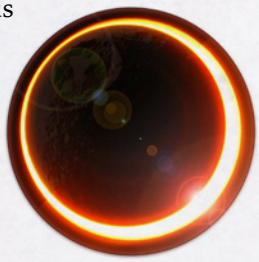
A morte de Keenn é ainda muito recente. Por isso, vários de seus devotos ainda não tiveram tempo de mudar seu modo de viver — o que inclui cultuar o deus. Entre fiéis que não possuíam poder divino, pode-se achar batalhões inteiros que ainda praticam os mesmos rituais, entoam a mesma litania, sussurram as mesmas orações. Para eles, a devoção sempre foi mais uma ferramenta de união entre soldados do que uma relação pessoal com a divindade. Assim, a existência do deus não faz tanta diferença.

Contudo, muitos clérigos e devotos se converteram a Arsenal imediatamente. Isso porque, sendo fiéis

de um deus de tática e estratégia, notaram que o melhor curso de ação era se aliar ao vencedor. Não se trata de oportunismo: a Guerra enquanto conceito fundamental da Criação envolve a mudança de generais, a reformulação de planos, as decisões repentinas no campo de batalha. Eles continuaram devotados à Guerra… Apenas a outra faceta.

Assim, mesmo com pouco tempo para se estabelecer como um deus, Arsenal foi prontamente aceito. Devotos de Keenn existem em número cada vez menor. Em geral, aqueles que restam (e que não prezavam apenas pelo aspecto da comunidade em torno da religião) nutrem grande inveja de Arsenal, consideram que deveriam eles mesmos ter ascendido. Muitas vezes essas palavras não passam de bravatas bêbadas num canto da taverna, para que não sejam escutadas por nenhum clérigo de Arsenal. Mas, quando são ouvidas e defendidas com armas, é frequente que o antigo devoto de Keenn acabe convertido. Afinal, o novo Deus da Guerra precisa de guerreiros bravos para a próxima batalha. E, se não há um meio de vencer, ele sabe que deve criar um meio.

RAGNAR
DEUS DA MORTE



Outros Nomes. Deus dos Bugbears; Deus da Morte dos Goblinoides; Leen, entre os humanos; Krogathar, entre os elfos; Rakur, entre os anões; Morkhul, entre os gnolls; Maz'korak, entre os trogs.

Muitas raças e espécies têm sua própria divindade padroeira, em muitos casos também sua criadora. Ragnar era o Deus Menor dos Bugbears, os assassinos brutais também conhecidos como "goblins gigantes". Sua ascensão ao Panteão ocorreu quando Tilliann e Kallyadranoch foram expulsos, após a Revolta dos Três. Mesmo assim, era mais conhecido por outra faceta: Leen, uma divindade sombria e sutil. Foi apenas com a vitória da Aliança Negra dos goblinoides sobre os elfos de Lenórienn, sob a liderança do general bugbear Thwor Khoshkothruk, que o nome "Ragnar" ganhou notoriedade entre outras raças. Ragnar se tornaria então a divindade principal dos goblins, hobgoblins, bugbears e outros humanoides monstruosos, elevando muito seu status divino.

Ragnar desfrutou da divindade maior por longos anos, refestelando-se nas conquistas e matanças perpetradas pelos duyshidakk. Ainda que não fosse exatamente um devoto, seu arauto Thwor arrebatava legiões de novos seguidores com suas vitórias. Além disso, seu então sumo-sacerdote, o bugbear Gaardalok, estava entre os clérigos mais poderosos de Arton — chegando a se transformar em lich, dádiva concedida pelo Deus da Morte. Nada parecia capaz de impedir o avanço de sua religião.

É interessante que cultos humanos também reverenciavam Ragnar, mas sob a égide de Leen, sem qualquer relação com Thwor e as profecias que o tangenciam. Empunhando grandes e temíveis foices, os Ceifeiros de Leen louvaram a ascensão do Deus da Morte com rituais de autoflagelação, tortura e sacrifícios humanos, trazendo terror ao Reinado. Por vezes seus crimes atraíram grupos de aventureiros.

Ragnar na verdade tinha um grande plano, elaborado sob a faceta de Leen — astúcia e brutalidade na mesma medida. Menos de um século após sua ascensão, procurou Thyatis para que ele escrevesse uma profecia que mudaria os rumos de Arton. Segundo o estratagema do Deus da Morte, chegaria o "arauto da destruição" (mais tarde revelado como Thwor), que uniria os goblinoides e só seria morto pela "Flecha de Fogo". A Flecha, por sua vez, seria um cometa em rota de colisão com o continente de Lamnor. Sua queda devastaria os goblinoides, depois que esses já tivessem chacinado os demais povos do continente. Tudo seria, na verdade, o maior sacrifício da Criação, o assassinato de civilizações inteiras em nome de Ragnar, elevando seu poder a níveis inimagináveis.

Contudo, Thyatis, ao escrever a profecia, inseriu limitações. Talvez por isso Thwor, mesmo sendo o arauto de Ragnar, mesmo tendo sido criado por seus clérigos, nunca tenha sido um devoto verdadeiro. Usando a genialidade e a força bruta que haviam sido profetizadas, o Ayrrak de Lamnor foi capaz de alterar o curso dos eventos, colocando o próprio Ragnar numa armadilha.

O Deus da Morte havia encarnado em Arton como um humano, para garantir que a profecia fosse cumprida. No ponto culminante desses eventos, os dois estavam lutando e um fragmento da Flecha de Fogo caiu sobre eles. Ragnar assim morreu — e Thwor ascendeu à divindade, como Deus dos Goblinoides.

Os fragmentos da Flecha de Fogo caíram não sobre Lamnor em sua maioria, mas sobre o antigo reino de Tyrondir. Parte do Istmo de Hangpharstyth, que conectava os continentes de Arton Norte e Lamnor, acabou despedaçada. A região dos destroços é hoje conhecida como a Ossada de Ragnar.

A ausência do Deus da Morte causou um fenômeno bizarro — um período em que ninguém morreu em Arton. Hoje em dia, o ciclo de nascimento e morte

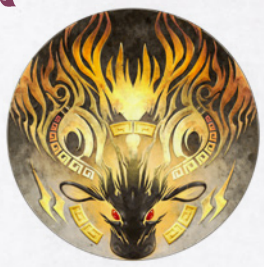
voltou a existir em Arton de forma normal, mas a Morte não é um conceito cultuado por si só. Ou seja, embora faça parte da existência de tudo que é vivo, não é algo visto pela maioria das pessoas como essencialmente sagrado, como um objetivo por si só. Diz-se que Tenebra está tentando assumir esse portfólio, mas não há certeza sobre isso.

Contudo, o culto a Ragnar era *muito* arraigado entre os goblinoides. Existem muitas seitas, principalmente entre os bugbears, que continuam adorando o Deus da Morte e praticando seus rituais, sem receber poderes por isso. Alguns desses se recusam a aceitar que Ragnar teve um fim — afinal, se ele governava sobre a Morte, como pode ter se dobrado a ela? São sacerdotes arrogantes, que garantem que, mais cedo ou mais tarde, haverá uma nova profecia, anunciando a derrocada de Thwor e a volta de seu senhor sombrio.

Também devido à prevalência do culto a Ragnar entre os duyshidakk, existem vários grupos de devotos de Thwor que não fazem grande diferença entre os dois. Assim, cultuam o Deus dos Goblinoides usando rituais e paramentos do Deus da Morte dos Goblinoides. Isso é algo absolutamente contrário ao que Thwor prega, mas o deus concede poderes a esses hereges mesmo assim. Talvez nos recônditos de Lamnor existam devotos de Ragnar que nem sabem que o deus foi substituído! Afinal, se Leen era uma faceta, por que Thwor também não poderia ser...?

Por fim, existem os cultistas humanos. Esses, sem nenhuma ligação com os duyshidakk, viram-se sem poderes subitamente. Seus sacrifícios a Leen de repente não ofereciam mais recompensas. Contudo, o nível de vilania de alguém que cultuava a própria Morte não é algo que pode ser abandonado com facilidade. Muitos cultistas de Leen passaram a adorar outros deuses que aceitam sacrifícios, como Tenebra ou mesmo Kallyadranoch.

TAURON
DEUS DA FORÇA



Outros Nomes. Deus dos Minotauros; Deus da Coragem; Grande Rei Horkkon, entre os orcs e os gigantes; Li-Chak, entre os trogs.

Presente desde a criação do Panteão, este deus táurico concebeu um povo guerreiro e orgulhoso, que ergueria uma das mais maiores civilizações na história. Tapista seria uma força militar vasta e influente no Reinado. Tão poderosos eram os minotauros que praticavam abertamente a escravidão de outras raças. Intimidados e lidando com outras ameaças, os reinos humanos se viam forçados a fechar os olhos para tais abusos. Se os minotauros enxergaram essa leniência como fraqueza, não se sabe. O fato é que suas legiões avançariam sobre as nações humanas, deflagrando as temíveis Guerras Táuricas, conquistando e anexando os reinos vizinhos do oeste. Foi o início do Império de Tauron. Diz-se que, incapaz de impedir essa grande injustiça, Khalmyr teria renunciado à liderança do Panteão. O próprio Tauron, agora mais influente, tomaria seu lugar. Nenhum outro deus o desafiou. Existem versões dessa história que afirmam que Khalmyr abdicou como um estratagema inteligente, impedindo que Tauron triunfasse através da força bruta e, assim, limitando seu poder. Mas os devotos do Deus dos Minotauros rejeitam tal blasfêmia.

Tauron seguiu no comando dos deuses por longos anos. Seus devotos o consideravam orgulhoso e corajoso, senhor da dominação dos fortes sobre os fracos, e da proteção dos fracos pelos fortes. Esses dogmas, ainda que opostos, levavam Tauron a aceitar devotos bondosos que protegiam — e malignos que escravizavam. Acima de tudo, era um deus de bravura, determinação, força física e interior. Temido pelos dóceis e puros, venerado pelos pujantes e corajosos.

Em sua compulsão por dominar e proteger os fracos, Tauron acolheu Glórienn, a derrotada Deusa dos Elfos, como uma prisioneira escravizada. Espelhando seu patrono, o Império de Tauron também acolheu elfos refugiados de Lenórienn em sua sociedade, como "escravos de elite". Muitos acabaram nas legiões tapistanas como arqueiros, visto que os próprios minotauros achavam desonrado usar armas de projéteis.

Essa situação mudaria com a chegada de Gwendolynn, uma clériga de Tanna-Toh determinada a colocar fim à escravidão de sua gente. Após atuar na Revolta da Lavoura, a elfa testemunhou o titânico combate final entre Tauron e Aharadak, o Lorde da Tormenta, na capital imperial. Flechado por Glórienn, o Deus da Força caiu morto, enquanto o Deus da Tormenta ascendia, para o horror de toda Arton.

O corpo gigantesco de Tauron ainda jaz entre os escombros de Tiberus. Dizem que sua presença mantém a Tormenta afastada no horizonte, mas é incerto por quanto tempo. Aparições fantasmagóricas conhecidas como fúrias de Tauron rondam as vizinhanças — diz-se que clérigos podem controlar esses mortos-vivos.

Por ser tão mesclada à cultura do Império, a religião de Tauron continua existindo em muitos lugares. Vários sacerdotes e filósofos dizem que

adorar o deus sem receber poderes é a maior prova de força e lealdade possível, o verdadeiro teste de seus dogmas. Segundo esses estoicos, apenas se mostrando fortes e independentes, sem precisar de nenhuma "recompensa", podem honrar o sacrifício de seu senhor. E, sendo fortes, cabe a eles proteger os fracos, como sempre foi.

Por outro lado, muitos minotauros malignos encararam a morte do Deus da Força como o fim de todas as limitações, o início de uma era de anarquia, a permissão tácita para cometer qualquer crime, dar vazão a qualquer instinto. Justamente porque o culto de Tauron sempre foi parte fundamental da cultura dos minotauros, esses renegados se recusam a admitir que outros deuses importam. E, se não há ninguém vigiando e julgando, não há por que não se entregar a todas as depravações. É claro que alguém que só deixava de praticar o mal porque era vigiado já era maligno desde o começo…

TILLIANN
DEUS DOS GNOMOS

Outros Nomes. Deus da Criatividade; o Primeiro Rebelde; Fizzlawack, entre os gnomos de outros mundos; Craere-Thei-Otita, entre os kliren.

A origem e a história de Tilliann estão entre as mais misteriosas de todos os deuses. Pois este seria o deus criador dos gnomos — um povo sobre o qual nunca se ouviu falar em Arton. Ainda assim, evidências sobre a existência desses seres em outros mundos surgem de tempos em tempos. A primeira e mais irrefutável chama-se Lorde Niebling, "o Único Gnomo de Arton", inventor estrangeiro genial pertencente à corte da Rainha-Imperatriz. A segunda são os kliren, povo humanoide de além-mundo com traços gnômicos… se é que tal coisa pode existir.

Mas estamos nos adiantando — como o próprio Tilliann, a divindade de pensamento mais ligeiro e fervilhante, incapaz de conter a própria curiosidade. Quando ainda pertencia ao Panteão, Tilliann era o mais inquisitivo entre os deuses. Buscava descobrir todas as perguntas, mesmo sem necessariamente respondê-las, apenas acumulando mais e mais questões. Amava possibilidades, mas não conseguia favorecer qualquer uma em detrimento de todas as outras. Diz-se que, por manter a mente poderosa sempre ocupada e jamais tomar decisões finais, não agia de fato: seu povo escolhido seguia como um esboço inacabado, recebendo retoques intermináveis, jamais chegando a ser criado.

De fato, embora os elfos tenham sido o primeiro povo completo criado pelos deuses, os gnomos *poderiam* ter esse título… Se Tilliann mantivesse o foco. Muito antes que Glórienn desse vida a seus filhos, Tilliann planejava seu próprio povo. Mas sempre havia algum ajuste a fazer, sempre se podia descartar tudo e começar de novo, coisas interessantes sempre surgiam… Por fim, depois dos elfos, das fadas, dos povos ofídicos, dos anões e de vários outros, os gnomos foram criados.

Mesmo assim, Tilliann nunca se deu por satisfeito. Em Skerry, o Reino de Tilliann, os gnomos se transformavam espontaneamente, segundo as vontades e caprichos de seu deus. Uma geração nascia com enorme aptidão para magia, outra dotada de agilidade e graça. Mais altos ou mais baixos, mais fortes ou mais fracos, de pele azul ou rosada, ostentando longas barbas ou chapéus pontudos que faziam parte de seu próprio corpo, os filhos de Tilliann seriam eternamente seus experimentos. Sempre havia algo a melhorar. Ao contrário do que se poderia esperar, os filhos de Tilliann não se ressentiam disso. Bem-humorados, versáteis e excêntricos, acompanhavam seu deus volúvel, divertindo-se com as novas possibilidades que cada "ajuste" trazia.

A única constante era sua engenhosidade: mudasse o que mudasse, os gnomos eram sempre grandes inventores. Tilliann lhes deu a capacidade de moldar seu mundo natal em níveis fundamentais. Eles criavam vida através de mecânica, construindo animais metálicos que, por sua vez, eram capazes de construir sua própria progênie. Skerry possuía um minério misterioso, conhecido apenas como "cristal rosado", que os gnomos usavam em vários mecanismos de suas invenções.

Em seus eternos devaneios e jornadas, Tilliann explorava cada recanto da Criação ainda não povoada. Durante uma de suas expedições planares, teria encontrado um lugar maravilhoso. Não era outro mundo, nem outro Plano — mas *outra Criação*. Um "lugar" sequer tocado pela não existência do Nada e do Vazio. Uma página em branco onde qualquer coisa poderia ser concebida! Para ele, uma maravilha e também um pesadelo, pois não conseguia decidir como preencher aquela tela cósmica.

Tilliann então confidenciou sua descoberta a Valkaria, que considerava uma alma gêmea, sempre ansiosa por novas descobertas e aventuras. A Deusa da Ambição não deixou de perceber ali uma oportunidade sem igual, a chance de realizar seu grande sonho — forjar um povo capaz de superar os próprios deuses. Tilliann teve medo, talvez pela primeira vez na existência, mas também se achava arrebatado pelo fogo do entusiasmo. Reuniu-se a eles Kallyadranoch; se por convite, intromissão ou destino, ninguém sabe ao certo. Juntos, tinham o que era necessário: a fagulha criativa, a ambição desmedida, o poder supremo. Dessa união nasceram os seres abjetos que se tornariam os lefeu.

Os Três povoaram essa nova Criação com suas crias e forjaram deuses falsos, para guiá-las em sua trajetória. No entanto, quando os visitaram de novo, descobriram algo terrível. Os "deuses" deixados ali tinham sido assassinados. Os lefeu tinham destruído o tempo, o espaço, a vida, a morte, todas as limitações. Eram criatividade sem ética, ambição sem controle, poder sem limite. Eram horrendos, amorais e maravilhosos. Dizem que, após ver o que eles tinham se tornado, Tilliann enlouqueceu. Nem mesmo um de seus criadores podia compreender tudo que os lefeu eram.

Então o ato dos Três foi descoberto. Khalmyr viu a ameaça que os lefeu representavam e decidiu que eles deviam ser exterminados. Mas Valkaria, Kallyadranoch e Tilliann se opuseram. Foi a Revolta dos Três.

O que se seguiu foi uma guerra épica, mas os revoltosos foram derrotados e punidos. Valkaria foi aprisionada na célebre estátua. Kallyadranoch foi esquecido e soterrado no Monte do Dragão Adormecido. Mas Tilliann, considerado o mais imprevisível — pois sua curiosidade não tinha restrições e levaria inevitavelmente a alguma outra descoberta ainda mais perigosa —, foi privado de absolutamente *tudo*.

Na região de Arton conhecida como Colinas Centrais, Khalmyr golpeou Tilliann com sua espada. A divindade do Deus dos Gnomos escorreu como sangue, marcando a região para sempre. Nimb o mastigou e o cuspiu, agora como um mortal. Depois que os lefeu foram exterminados, a essência divina de Tilliann foi usada para forjar uma barreira entre a Criação e a Anticriação. Por fim, a própria lembrança dos lefeu foi apagada.

O destino de Tilliann foi a tragédia. Ele perambulou por algum tempo na região onde foi punido, recebendo o apelido de "Herói Louco". Atraído por aquela que considerava sua alma gêmea, vagou até a estátua de Valkaria, onde vive até hoje como um mendigo louco. Seu reino, Skerry, se tornou material quando ele perdeu a divindade — e então, aos poucos, se esfacelou. Os gnomos pereceram, seus inventos foram destruídos, sua criatividade se perdeu. O maior testemunho de sua resiliência e engenhosidade, contudo, é a existência da raça kliren: esses descendentes dos gnomos são a prova de que pelo menos *alguns* sobreviveram. E, em poucos séculos, criaram uma ciência que lhes permite existir em Skerry.

Nas últimas décadas, alguns mortais descobriram a verdade sobre os lefeu. Isso levou a eventos que devolveram a Tilliann um pouco de sua sanidade, um pouco de sua memória e, por fim, um pouco de sua divindade. Não se conhece devotos deste deus hoje em dia. Nunca se soube de algum milagre que ele tenha realizado.

No entanto, talvez algum aventureiro que o tenha encontrado nas ruas de Valkaria seja testemunha de que até mesmo um deus caído pode ser capaz de conceder *um* poder a *um* herói que tenha com ele uma conexão especial.

ELE VIVE EM MIM!

"Esses deuses antigos são legais, posso pegar?"

Glórienn, Keenn, Ragnar, Tauron e Tilliann não existem mais como deuses maiores na época atual de *Tormenta20*. Suas quedas foram grandes eventos históricos. Este livro apresenta o Panteão em seu estado atual, com os deuses ativos no ano de 1420. Regras para devotos dos deuses caídos estão em materiais que apresentam épocas anteriores de Arton, como *Guerra Artoniana* e *A Libertação de Valkaria*. Tilliann é a exceção: nunca houve devotos do Deus dos Gnomos no mundo material. No entanto, os aventureiros terão a chance de interagir mais com ele, de formas muito significativas, em *Fim dos Tempos Arco 2: Valkaria*.

Se o mestre decidir manter esses deuses ativos, encontrando explicações para evitar seu declínio, estará criando uma versão alternativa de Arton. O que não é, de forma alguma, algo ruim.

Por outro lado, um deus maior não desaparece por completo com facilidade. Como visto em *A Deusa no Labirinto*, Glórienn não morreu, mas se tornou algo diferente — e o cadáver imenso de Tauron ainda jaz na capital Tiberus. Ragnar e Keenn, também derrotados em batalha (respectivamente em *A Flecha de Fogo* e *Deus da Guerra*), devem ter deixado vestígios. Quanto a Tilliann, apesar de sua obliteração quase completa, existem vestígios de sua antiga presença.

Caso seu grupo opte por essa versão, você tem a chance de ser, *literalmente*, o último campeão de sua divindade.

Você ainda se lembra? Recusa-se a aceitar sua queda? Ainda apregoa seu nome e seus objetivos? Busca uma forma de restaurar seu patrono ao Panteão? Você ouve sua voz, ou será apenas loucura?

"Mas por que preciso seguir as Obrigações & Restrições, se o deus está morto?" Ótima pergunta. Para começar, o simples fato de cogitar trapacear os votos já desqualifica alguém como devoto — você não pode servir à Deusa dos Elfos se não ama os elfos, não quer protegê-los com sua própria vida.

Além disso, talvez qualquer presença residual possa oferecer poder divino… e restringir esse poder em caso de desobediência aos objetivos originais do deus. Nesse caso, não se trataria de simples energia ou combustível de magias — seria a própria essência de um ser cósmico feito de ideais e conceitos. As convicções de alguém tão poderoso não são apenas pensamentos que se apagam com sua morte, são energia pura. Então, assim como uma semente não germina sem luz, um milagre divino não acontece sem fidelidade sincera ao deus, vivo ou morto.

Outra ideia: o mestre pode utilizar devotos de um deus caído como vilões — fanáticos dispostos a tudo para restaurar sua glória. Cultistas de antigos deuses malignos são adversários clássicos em histórias de fantasia, celebrando cerimônias profanas e raptando vítimas para rituais de sacrifícios, confiando que serão regiamente recompensados por ressuscitar seu senhor.

ARTEFATOS DIVINOS

A ARMADURA RISONHA

A origem deste artefato temível se confunde com a história de seu mais infame portador.

Muitas décadas atrás, nascia a lenda do Cavaleiro Risonho. Sobre aquele atrás da máscara reluzente, nada se sabia — nome, origem, sequer sua raça. Ainda assim, sua aparência inconfundível e o impacto de suas ações logo o tornariam uma figura temida e fascinante. Trajava uma armadura prateada impecável, tão polida que refletia o mundo ao redor como um espelho distorcido, revestindo o corpo por completo, tornando-o algo mais que um simples mortal.

A característica mais marcante na armadura-espelho era o elmo: uma cabeça humana perfeitamente moldada em metal, congelada em uma gargalhada insana. Cada mecha de cabelo, cada linha facial reproduzida com precisão assustadora. O sorriso fixo em permanente escárnio tornava o Cavaleiro Risonho um arauto do Caos, um reflexo cruel da loucura humana. Quando falava, a voz ecoava distorcida e enigmática, como se viesse de outro mundo.

As motivações do Cavaleiro Risonho eram tão incertas quanto sua identidade, mas muitos o consideravam um anarquista. Buscava perverter a nobreza e as instituições, pouco importando quantas vidas arruinava (ou encerrava). Semeava o caos, especialmente em famílias tradicionais, mas usando seus próprios métodos: era um exímio guerreiro, ótimo ginete, experiente em justas (saiu invicto em pelo menos um torneio importante em Bielefeld), além de habilidoso dançarino e sedutor.

Onde houvesse tradição e ordem, o Cavaleiro Risonho podia atacar. Alguns poderiam vê-lo como um justiceiro do povo, mas estariam errados: nobres arrogantes ou opressores não eram suas únicas ou mesmo principais vítimas; qualquer infeliz em seu caminho podia acabar em desgraça. O louco cruel parecia ter compulsão por "brincar" com seus alvos, às vezes prestando alguma ajuda ou até deixando pistas para aqueles que ousavam caçá-lo.

Mais tarde, os aventureiros Ingram Brassbones e Zebediah Nash confirmariam o óbvio: o Cavaleiro Risonho era servo de Nimb e sua *Armadura Risonha*, um artefato lendário do Deus do Caos. Mais que simples proteção corporal, a couraça fora forjada com materiais planares encontrados no reino divino de Al-Gazara, sendo feita de caos puro! Concedida a grandes campeões de Nimb (ou a seus oponentes, ou a ambos...), transforma qualquer batalha em um espetáculo de loucura, instigando aqueles por perto a sucumbir ao caos.

A *Armadura Risonha* é uma *armadura completa guardiã reluzente* que não restringe os movimentos do usuário — ele é considerado sem armadura e sob efeito de *Libertação* (*Tormenta20*, p. 196). Além disso, gera um efeito de caos e aleatoriedade. Sempre que uma criatura em alcance curto fizer um teste, deve rolar 2d20 e usar o pior resultado. A exceção são devotos de Nimb, Hyninn e outras criaturas especialmente caóticas (a critério do mestre); essas também rolam 2d20, mas usam o melhor resultado! Ao contrário do que alguns pensam, a armadura não afeta a mente ou as ações de seu usuário. Apenas torna o caos atraente.

Quando encontrada, às vezes a armadura pode ser acompanhada por um *escudo pesado guardião refletor*. O encanto *refletor* não consome PM para ser utilizado (mas continua podendo ser usado apenas uma vez por rodada).

Boatos dizem que o Cavaleiro Risonho original jaz morto, mas que hoje haveria outro campeão do Caos usando a armadura e cavalgando por Arton desafiando todo tipo de ordem e autoridade. Seria um grande vilão… Ou não.

O CÁLICE DOS DEUSES

Moldado em metal reluzente de origem incerta (mas provavelmente extraído das montanhas planares de algum reino divino), este cálice tem superfícies adornadas com motivos intricados que representam as divindades do antigo Panteão, incluindo aquelas hoje ausentes: Glórienn, Keenn, Ragnar e Tauron. Embora alguns pontos estejam amassados e desgastados pelo tempo, tais imperfeições não diminuem seu esplendor. Pelo contrário, tornam-no ainda mais admirável, como se tivesse testemunhado eras de batalhas, celebrações e milagres.

A origem do *Cálice dos Deuses* é desconhecida. Alguns acreditam que foi forjado por mãos divinas para inspirar heróis mortais em momentos críticos da história. Outros sugerem que habilidosos clérigos

e magos criaram o artefato, desejando que sua magia fosse um catalisador para grandes feitos. Mas existem aqueles que acreditam que apenas Valkaria poderia produzir algo capaz de inspirar iguais quantidades de bravura e imprudência! De qualquer forma, uma verdade parece inegável: o cálice existe para moldar lendas, elevar mortais ao status de heróis, incitar ações dignas de canções e memórias eternas.

O poder do cálice é ativado quando qualquer líquido é despejado em seu interior. Seja água simples ou o mais tóxico veneno (mas preferencialmente hidromel, a bebida dos heróis), seu conteúdo será transformado em uma versão límpida, potável e mágica da substância original. Assim, o cálice não apenas purifica e anula bebidas prejudiciais, mas também infunde coragem e ímpeto heroico em quem bebe de sua essência.

Aqueles que provam o licor abençoado pelo cálice recebem os seguintes benefícios:

- +5 em todos os testes e rolagens de dano.
- 50 pontos de vida temporários.
- 20 pontos de mana temporários.
- Imunidade a medo.

Os efeitos duram 24 horas, acumulam-se com quaisquer outros efeitos de itens e não podem ser encerrados nem suprimidos. Contudo, trazem consigo um preço: aqueles que bebem do *Cálice dos Deuses* são tomados por confiança desmedida. Consideram-se invencíveis, levados a agir com entusiasmo, otimismo e imprudência extremos, ansiando por ação e aventura! Em termos de jogo, enquanto está sob efeito do *Cálice*, um personagem não pode usar Furtividade, preparar ações ou escolher 10 ou 20 em testes.

HOLY AVENGER

Holy Avenger. A espada mágica mais poderosa em toda a Criação.

Antes do surgimento da vida mortal, conflitos entre os deuses não eram incomuns. Muitos milênios mais tarde, com os povos artonianos já estabelecidos, as possíveis consequências de uma guerra entre deuses seriam catastróficas. Para evitar devastação em Arton e destruição mútua, os deuses fizeram um pacto: cada um depositou sua essência em uma gema chamada Rubi da Virtude. Cada Rubi seria confiado a outro deus, assim impedindo qualquer agressão. Essa paz durou por séculos.

Mas o traiçoeiro Sszzaas não compartilhou dessa harmonia. Com astúcia, o Senhor dos Segredos manipulou os deuses e apoderou-se de todos os *Rubis*. Descoberto por Khalmyr, o Deus da Justiça, Sszzaas foi punido, condenado a viver como mortal. Antes disso, porém, ele escondeu os Rubis em Arton, longe do alcance divino (veja mais sobre os *Rubis da Virtude* em *Tormenta20*, p. 349).

Séculos depois, um paladino caído foi encontrado em um tesouro de dragão, junto aos Rubis. Um necromante tentou restaurá-lo, fundindo as gemas em seu corpo. Assim surgiu o Paladino de Arton, um ser poderoso e justo como nenhum outro antes — até acabar corrompido por tanto poder. Enlouquecido, voltou-se contra os próprios deuses.

Para detê-lo, o Panteão teve que reerguer Sszzaas. Era o plano do Deus Serpente desde o início: manipular eventos para criar o Paladino e forçar sua reinstauração. Mestre Arsenal, então sumo-sacerdote de Keenn, teria participado desse esquema. Ajudou a fortalecer o Paladino para que os deuses forjassem a *Holy Avenger*, a espada mágica suprema.

Após a derrota final do Paladino de Arton, Arsenal tomou a espada para si. Incrustada com um vigésimo primeiro Rubi, criado pelo próprio Paladino, a *Holy Avenger* é capaz de matar até mesmo deuses. Por seu poder incomparável, Arsenal confiou o artefato a Valkaria, a única deusa em quem acreditava. Unida a ele por um passado e um objetivo comum — provar que um humano pode superar um deus —, ela manteve a espada segura. Até a chegada do Torneio do Deus Guerreiro, quando Arsenal usou a *Holy Avenger* para abater Keenn e tornar-se o novo Deus da Guerra.

Hoje, a *Holy Avenger* pode ser vista no símbolo sagrado de Arsenal, cruzada com seu *Martelo dos Trovões*. Tornou-se sua arma mais preciosa, empunhada quando o Deus da Guerra tem assuntos pessoais a resolver. Retomá-la seria façanha digna dos maiores aventureiros de Arton. Por outro lado, Arsenal é um deus pragmático — capaz de ofertar o artefato a devotos envolvidos em alguma missão sagrada de grande importância.

A *Holy Avenger* é uma espada bastarda que fornece +10 em testes de ataque e causa +4d12 pontos de dano de essência. Seu usuário recebe +5 em testes de resistência e pode gastar uma ação padrão para lançar *Dissipar Magia* (apenas o efeito básico; use um teste de Luta no lugar de Misticismo). Por fim, quando ataca com a espada, seu usuário pode gastar 20 PM. Se fizer isso e atingir seu alvo, ele é completamente destruído, sem direito a teste de resistência. Esse efeito pode destruir até mesmo um deus maior, mesmo se for atingido em seu próprio reino divino.

Rhumnam, a Espada-Pistola

A lendária espada de Khalmyr, o Deus da Justiça, já foi considerada a arma mais poderosa de Arton. Um artefato do bem e da lei supremo, esteve envolvido em numerosos eventos notáveis. Foi confiada aos anões de Doherimm, seus protegidos, mas acabaria roubada de seu cofre nas profundezas. Então, após uma espetacular série de aventuras, acabaria transformada para sempre.

Um plano de Tenebra para popularizar seu culto em Doherimm, promovendo armas de pólvora, teve consequências. Embora Khalmyr continue sendo o deus principal dos anões e os armeiros de Tenebra tenham sido expulsos, a Deusa das Trevas deixou sua "resposta". Ingram Brassbones, armeiro anão lendário, usou uma forja divina de Tenebra — habitada por seres de calor, filhos de Azgher seduzidos pela deusa — para derreter e remodelar *Rhumnam*. O resultado foi um artefato único. A nova arma mantém seu formato de espada, mas agora possui um gatilho, um cano paralelo à lâmina e um compartimento para pólvora e balas.

Rhumnam é uma *espada-calibre aumentada pungente defensora magnífica*. No modo arma corpo a corpo ela tem o encanto *energética* e, no modo pistola, *caçadora*. Ela é uma arma inteligente com as seguintes características: Artefato (nível 20); Ego 40, Int 3, Sab 5, Car 4 e 31 PM; Perícias: Conhecimento +19, Intuição +21, Percepção +21; Magias: *Compreensão*, *Círculo da Justiça*, *Visão Mística* (CD 25, atributo-chave Sabedoria). *Rhumnam* é capaz de falar todos os idiomas de Arton e tem percepção às cegas (médio).

Nas mãos de um portador indigno (alguém maligno ou culpado de crimes graves), *Rhumnam* se reduz a uma espada-calibre aumentada mundana (sem encantos) que causa pesadelos terríveis (como o aprimoramento da magia *Sonho* que causa pesadelos, Vontade CD 49). Contudo, empunhada por alguém digno (a critério do mestre), torna o portador imune a magias arcanas e, ao acertar um ataque contra alvos malignos ou culpados de crimes graves, causa dano dobrado. *Rhumnam* não causa dano a criaturas que, a critério do mestre, sejam inocentes.

Ninguém sabe se um dia a espada será roubada outra vez... Ou se um campeão em missão para Khalmyr receberá o privilégio de empunhá-la.

A Toga do Reitor

Esta relíquia remete à história de seu portador mais ilustre. Talude, um dos maiores arquimagos de Arton.

Devido a um acidente arcano na infância, Talude acabou transportado para o próprio reino divino de Wynna — lugar onde seres mágicos e conjuradores eram extremamente comuns. Acolhido como protegido de um gênio muito poderoso, aprendeu os maiores mistérios das artes místicas com rapidez espantosa, mesmo para os padrões locais. Chegando à maioridade, decidiu se aventurar através da Criação, visitando diferentes mundos. Tornou-se um mago aventureiro.

Após participar de aventuras cósmicas, nas quais a existência da realidade esteve em jogo, Talude foi convocado pela própria Deusa da Magia. Seria confiada a ele uma missão que até hoje permanece em segredo. Uma vez concluída com sucesso, Wynna ofereceu ao querido devoto uma recompensa: permanecer a seu lado pela eternidade, privilégio concedido pelos deuses a poucos eleitos. Ainda que imensamente honrado, Talude declinou — pediu à deusa para seguir espalhando sua dádiva, pregando a prática da magia arcana entre os povos. Desnecessário dizer que Wynna o amou ainda mais.

Assim, a Grande Academia Arcana seria erigida por gênios. Permanecendo ali, como seu mestre máximo, Talude não apenas teria vida eterna — também seria agraciado com a *Toga do Reitor*, artefato ofertado pela própria deusa. Trajando a peça, o arquimago se tornava praticamente invencível.

Ao longo dos anos, a Academia se tornaria uma das instituições mais nobres e respeitadas de Arton. Grandes arcanistas poderiam estudar ali, sem a necessidade de conquistar seus poderes rastejando em masmorras perigosas ou fazendo pactos com entidades traiçoeiras. Contudo, enquanto buscava proteger seus pupilos, Talude se fechava para os problemas do mundo. Guerras aconteciam por toda volta. Regentes exigiam ação por parte dos magos poderosos que lecionavam na instituição, bem como seus formandos.

A neutralidade da Academia seria enfim encerrada com a assinatura do Tratado da Centelha, criando uma coligação entre as três grandes potências mágicas do Reinado: a Academia Arcana, o reino de Wynlla e a cidade voadora de Vectora. Contrariado com o envolvimento de seus estudantes em guerras mundanas, Talude desapareceu. Seu sucessor seria o prestigiado necromante Vladislav Tpish.

Quanto à valiosa e poderosa *Toga do Reitor*, pouco é sabido. Alguns dizem que o Mestre Máximo levou-a consigo, onde quer que esteja. Outros dizem que ela agora pertence a Vlad, que afinal ocupa esse cargo. Outros, ainda, acreditam que o artefato acabou nas profundezas de alguma masmorra, ou aguarda para ser ofertado ao próximo escolhido de Wynna.

A *Toga do Reitor* é um manto elaborado, de tecido comprido e pesado. Conta como um *robe místico aprimorado* que fornece +10 na Defesa, +5 em testes de resistência e redução de ácido, eletricidade, essência, fogo, frio, luz, psíquico e trevas 20. Além disso, sempre que seu usuário é alvo de uma magia de até 3º círculo, não sofre nenhum efeito; em vez disso, recebe um número de PM temporários igual ao custo da magia. Por fim, sempre que seu usuário lança uma magia, recebe +5 PM para gastar em aprimoramentos nela. Os poderes da *Toga do Reitor* funcionam apenas se o usuário for treinado em Conhecimento e Misticismo e puder lançar magias arcanas de 4º círculo ou superior. Para outros usuários, ela é apenas um robe místico aprimorado mundano.

A Coroa da União Púrpura

Os Ermos Púrpuras nem sempre foram uma terra selvagem e desabitada. Antigamente, diversas tribos viviam nessa região. Eram independentes, até inimigas, mas, em raras ocasiões, um fio tênue de caos e ambição podia unir os diferentes clãs. Quando isso acontecia — quando as tribos se juntavam e faziam um ritual de coroação para escolher um único líder — nascia uma *Coroa da União Púrpura*.

Este artefato não é forjado pelos deuses, mas esculpido por mãos mortais, durante um ritual de sacrifício de seres civilizados e monstros. Realizado na Clareira dos Mistérios, no coração dos Ermos Púrpuras, o ritual tinha como objetivo escolher um rei para todos os clãs e criar a *Coroa* — o símbolo deste monarca de paixão e fúria — a partir de materiais como ossos de feras e tendões de guerreiros. Quando o ritual terminava, a coroa era colocada sobre a cabeça do líder escolhido, ainda gotejando sangue. Este coagulava lentamente, selando um pacto entre o portador e seu destino. Já os materiais nunca apodreciam, mas adquiriam um aspecto seco e escurecido.

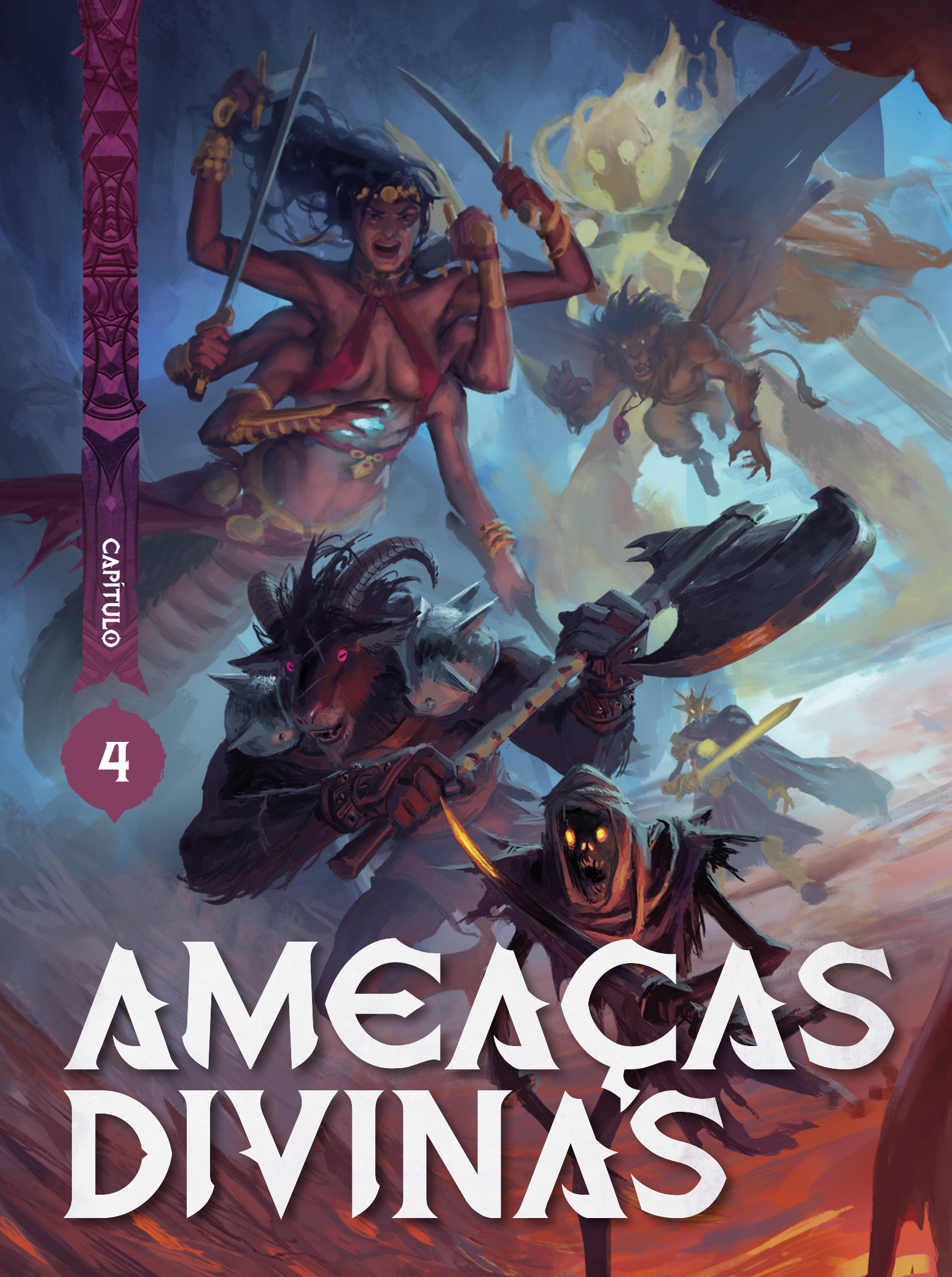
Conta-se que aquele que ergue a coroa no ritual da Clareira dos Mistérios se torna o Rei das Tribos, um soberano de poder que transcende o mundo material. A fúria, outrora reservada aos bárbaros mais ferozes, torna-se uma chama forte e constante, dobrando a força do portador em batalha. Sua presença domina, encantando seguidores com uma liderança irresistível e voz de comando. Os guerreiros dos Ermos Púrpuras o reverenciam como um símbolo vivo, dispostos a seguir sua causa, seja guerra, seja sobrevivência.

Porém, a *Coroa* é tão perigosa quanto grandiosa. Em princípio, funciona apenas com o rei que foi escolhido para usá-la e que a retirou da Clareira dos Mistérios. Entretanto, o artefato é caprichoso e pode conceder seus poderes a um desafiante que mate o Rei das Tribos em combate ritual e tome seu lugar. Além disso, se o rei morrer ou abandonar seu posto por qualquer motivo, a *Coroa* perde seus poderes, tornando-se um mero ajuntamento de pedaços de cadáveres, e começa apodrecer. Por fim, se os princípios da União Púrpura forem traídos — por exemplo, se o rei substituir o caos pela ordem, ou se propuser a paz e tiver sido escolhido para fazer a guerra —, a coroa se torna um fardo amaldiçoado. Seu poder esvai, seus dons transformam-se em punições. Os ossos que antes sustentavam glória se tornam carniça. E os guerreiros que seguiam o rei se tornam inimigos.

A lenda diz que, ao aceitar a *Coroa*, o Rei das Tribos não apenas herda seu poder, mas também o ciclo de sangue e desconfiança que o artefato traz consigo. A cada golpe desferido com sua força ampliada, a cada aclamação de seus súditos, ele é lembrado: a coroa não pertence ao homem, mas ao caos que ele ousa carregar. E, quando o sangue escorrer novamente, outro reclamará o direito de governar.

A *Coroa da União Púrpura* concede os seguintes benefícios.

- A habilidade Fúria do bárbaro. Caso você já possua essa habilidade, seu custo para ativá-la diminui em –1 PM e os bônus que ela fornece aumentam em +2.
- Você se torna treinado nas perícias Diplomacia, Enganação e Intimidação.
- Você recebe o poder Comandar. Além disso, o bônus fornecido pelo poder aumenta em +2.
- A atitude de todos os membros dos Ermos Púrpuras melhora uma categoria em relação a você.
- Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar 2d6+1 capangas guerreiros púrpuras — homens e mulheres ferozes, cobertos apenas por tatuagens e empunhando longas lanças — em espaços desocupados em alcance curto. Pode gastar uma ação livre, uma vez por rodada, para fazer os guerreiros andarem (eles têm deslocamento 12m) ou uma ação de movimento para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d8+5 pontos de dano de perfuração cada). Os guerreiros têm Defesa 17, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Eles não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre.
- Quando você abandona ou trai os princípios da *Coroa*, perde todos os seus benefícios. A atitude de membros dos Ermos Púrpuras piora uma categoria.


CAPÍTULO
4
AMEAÇAS DIVINAS

ABISSAIS

Diabos. Demônios. Abissais. Infernais. Planares malignos. Os nativos dos reinos de deuses maléficos têm muitos nomes. Estudiosos de outros tempos acreditaram que fossem criaturas diferentes, atreladas à ordem ou ao caos, seguindo hierarquias complexas e até mesmo travando guerras milenares sangrentas por supremacia. Também se pensava que fossem formados a partir do próprio mal, incapazes de mudar essa natureza, sendo impossível suprimir ou redimir sua perversidade sem destruí-los.

Aucharai

Hoje, sabe-se não ser bem assim. A verdade é que, quando divindades ascendem ou caem, os abissais também mudam. Quase todos atuam a serviço de seus respectivos criadores, pois foram concebidos com esse objetivo — mas há aqueles que se rebelam, libertam-se, buscam seus próprios objetivos. Muitas vezes esses objetivos são egoístas, cruéis, nem tão diferentes do antigo patrono. Mas alguns, muito raros, podem almejar bondade ou nobreza. Assim, se o paladino que perdoa um demônio era antes tachado de tolo ingênuo, hoje sabemos que sua clemência não é apenas bem-intencionada, mas justificada.

Contudo, tais exceções são exatamente isso: exceções. Como lacaios divinos ou apenas monstros rebeldes, abissais estão entre os seres mais perigosos de Arton e além. Ainda, devotos de deuses com tendências profanas — sobretudo Arsenal, Hyninn, Kallyadranoch, Megalokk, Nimb, Sszzaas, Thwor, Tenebra — podem ser recompensados com servos abissais, ou recebem seu auxílio temporário em missões importantes.

AUCHARAI

É um demônio alto, maior que um humano, mas muito magro. Tem pele negra, lustrosa e sem pelos, como se coberto de piche. O rosto tem expressão insana e macabra, com presas pontudas projetando-se fora da boca e olhos ardendo como chamas.

Entre os abissais, aucharai são espiões e assassinos, especializados em rastrear, perseguir e exterminar alvos para seus mestres. São astutos e perspicazes, estabelecendo planos maliciosos antes de começar uma missão. Furtivos e sorrateiros, preferem atacar primeiro o adversário que parece mais poderoso, esperando incapacitar a maior ameaça para então deliciar-se sem pressa com as mortes dos demais.

Quase todos os abissais com algum poder e influência, assim como muitos vilões de Arton, têm alguns aucharai a seu serviço, para espionar e despachar inimigos de forma sutil (tanto quanto possível para demônios). Quando um clérigo de Tenebra ou de Sszzaas suplica a sua divindade pela eliminação de um inimigo, muitas vezes este será o abissal conjurado.

AUCHARAI

ND 6

Espírito (abissal) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +8, **Ref** +18, **Von** +10, evasão, imunidade a ácido e veneno, redução de dano 5
Pontos de Vida 240
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas espadas curtas +20 (2d6+18, 19).
Ataque Furtivo +2d6.
Detectar Pensamentos O aucharai detecta constantemente os pensamentos superficiais de todas as criaturas inteligentes em alcance curto. Ele não pode ser surpreendido por criaturas cujos pensamentos esteja detectando dessa forma e recebe +2 na Defesa e em testes de perícia contra elas. Uma criatura ciente desta habilidade pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Vontade (CD 24). Se passar, esconde seus pensamentos até o fim da cena.
Escurecer Olhos (Padrão) O aucharai invoca uma sombra mística sobre os olhos de uma criatura em alcance curto. A vítima fica cega (Fort CD 24 reduz para 1 rodada). *Recarga (movimento)*.
Protegido pela Escuridão Se estiver em uma condição de pouca iluminação que forneça camuflagem leve, em vez disso o aucharai recebe camuflagem total.
Visão Abissal O aucharai está permanentemente sob efeito da magia *Visão Mística* com o aprimoramento que permite enxergar criaturas e objetos invisíveis.

For 4, Des 5, Con 2, Int 3, Sab 1, Car 1

Perícias Acrobacia +10, Atletismo +9, Furtividade +15, Ladinagem +8.
Tesouro Padrão.

CARVAREL

A criatura abissal tem corpo humanoide robusto, coberto de pelos, com cabeça de bode, chifres e cascos. Ele empunha um grande machado e bufa em antecipação ao combate.

Também conhecidos apenas como "guerreiro de chifres", são o tipo mais comum de abissal. Nos reinos divinos, formam as tropas de infantaria nos exércitos dos deuses malignos, em vastos números. Embora considerado fraco entre os abissais, um único carvarel é bem capaz de dizimar vários soldados humanos!

Carvarel são violentos, brutais, sempre ansiosos para ferir e matar com seus machados. Estão também entre os demônios de menor inteligência, sendo razoavelmente fácil enganá-los ou atacá-los com magias mentais.

Em Arton, carvarel podem ser encontrados em pequenos bandos errantes (masmorras costumam ser seu terreno favorito) ou servindo a devotos do mal. Apesar da dificuldade de mantê-los sob controle, a magia para invocá-los é relativamente simples, tornando-os interessantes como guardas e soldados para vilões conjuradores.

TRIO DE CARVAREL

ND 8

Espírito (abissal) Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +3, faro, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +19, **Ref** +16, **Von** +15, imunidade a ácido e venenos, redução de dano 5, redução de fogo e frio 10
Pontos de Vida 305
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Machado de guerra x2 +26 (1d12+16, x3) ou chifres x2 +26 (2d6+10 impacto).
Marrada Infernal (Completa) O trio de carvarel faz uma investida e desfere todos os seus ataques de machado de guerra e de chifres contra quaisquer criaturas em alcance. Todos os ataques recebem o bônus de +2 da investida, mas o trio não pode fazer mais de dois ataques contra a mesma criatura.

For 5, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +13, Intimidação +9.
Equipamento Machado de guerra cruel x3. **Tesouro** Padrão.

Trio de Carvarel

DIABRETE

O diminuto humanoide poderia ser confundido com um silfo, mas as diferenças logo se fazem óbvias. É careca, com asas de couro e uma cauda fina e comprida, que termina em um ferrão. Parece pequeno e fraco demais para ser perigoso, apesar dos olhos vermelhos e da expressão cruel.

Diabretes são abissais menores, quase como bichos de estimação para outros demônios, ou mesmo humanos e outras raças — muitos arcanistas os empregam como familiares ou espiões. De fato, por sua covardia, acabam se tornando bastante obedientes quando domesticados.

Em estado selvagem, estas criaturas malévolas gostam de travessuras, mas suas brincadeiras quase sempre envolvem alguma crueldade, como assustar pessoas, fomentar brigas ou causar acidentes. São também conhecidos por roubar bebês ou devorá-los no berço, apenas para desfrutar do sofrimento dos pais.

Diabretes são maus, mas também medrosos, sempre preferindo agir em bandos e fugir quando descobertos. Se encurralados e forçados a lutar, recorrem ao ferrão venenoso na cauda.

Além do diabrete comum, existem variedades mais inteligentes e muito mais perigosas. Um exemplo terrível são os diabretes negociantes: quando fazem um acordo, tomam da vítima alguma coisa valiosa (alma, força, juventude, lembranças, futuro...) e usam como material para forjar um item poderoso, que podem entregar ou guardar para si. Não têm interesse em lucro, apenas em espalhar miséria e sofrimento.

DIABRETE

ND 2

Espírito (abissal) Minúsculo

Iniciativa +5, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +4, imunidade a ácido e veneno
Pontos de Vida 20
Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Ferrão +14 (1d6+8 mais veneno).
Peste Invisível (Padrão) O diabrete se torna invisível (como na magia *Invisibilidade*) até o fim da cena ou até fazer um ataque.
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 pontos de vida, Fort CD 16 evita).

For –2, Des 2, Con 0, Int 2, Sab 1, Car 1

Perícias Furtividade +10, Misticismo +7.
Tesouro Nenhum.
Familiar Um diabrete fornece +1 PM para gastar em aprimoramentos sempre que você lança uma magia de ilusão ou veneno.

DIABRETE NEGOCIANTE

ND 4

Espírito (abissal) Pequeno

Iniciativa +7, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +4, **Ref** +15, **Von** +11, imunidade a ácido e veneno, redução de fogo e frio 5
Pontos de Vida 120
Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

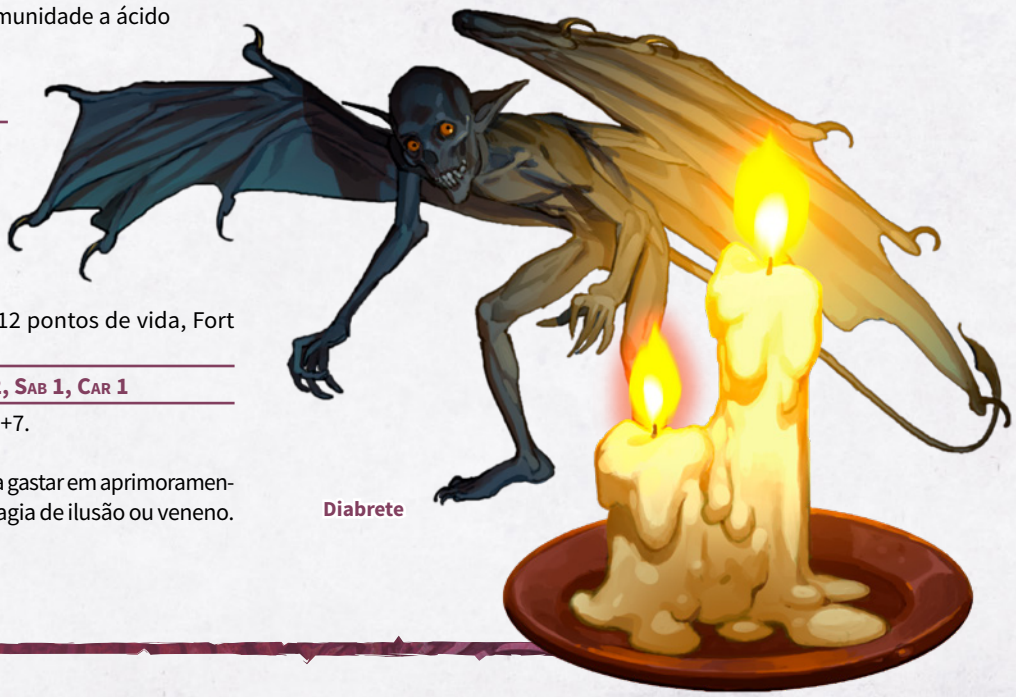
Corpo a Corpo Martelo de forja +15 (1d8+8, x3) e mordida +15 (1d6+8).
Barganha O diabrete negociante pode conceder um *Desejo* a uma criatura. Em troca, a criatura dá algo muito importante e imaterial. A lista a seguir contém alguns exemplos de pagamentos, mas o mestre é livre para criar outros (veja o quadro).

- *Amor.* Um dos parceiros do personagem o abandona, e seu limite de parceiros diminui em –1.
- *Coragem.* O personagem falha automaticamente em testes de resistência contra medo e sofre –5 em Iniciativa.
- *Felicidade.* O personagem perde o prazer pela vida; ele não recebe benefícios de itens de alimentação e, independentemente de suas condições de descanso, sua recuperação nunca é melhor que normal.
- *Juventude.* O personagem perde 1 ponto de Constituição e falha automaticamente em testes contra efeitos de cansaço. Alternativamente, se você tiver o suplemento *Heróis de Arton*, a criatura envelhece uma categoria de idade (veja Capítulo 4: Regras Opcionais), mas não recebe nenhum dos benefícios da nova categoria.

Confundir (Padrão) Uma criatura em alcance curto fica confusa (Von CD 18 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia). *Recarga (movimento).*
Risada Enervante Criaturas a até 9m do diabrete sofrem –2 em Intuição e Vontade.

For 0, Des 3, Con 0, Int 6, Sab 2, Car 5

Perícias Enganação +14, Intuição +11, Ofício (armeiro) +13, Ofício (artesão) +13.
Equipamento Instrumentos de Ofício (armeiro, artesão) aprimorados. **Tesouro** Padrão e 1d4-1 itens feitos dos sentimentos de alguém.



Diabrete

Barganhas

Os diabretes negociantes transformam o que tomaram de sua vítima em um item, que em geral guardam para si. Embora possam permitir que o requerente fique com o item, por sadismo, um personagem não deve receber qualquer bônus além do benefício que já alcançou. Não se sabe de nenhuma forma de devolver o que foi perdido aos requerentes. Apenas recuperar os itens não é o bastante, nem matar o diabrete com o qual se negociou. Pode haver um meio, mas certamente seria o objetivo de uma aventura, ou mesmo uma campanha inteira.

As barganhas apresentadas são sugestões, e o mestre pode criar novos elementos para serem negociados. Penalidades recebidas através de uma barganha não podem ser evitadas por nenhum efeito (como evitar uma penalidade de medo usando Coragem Total). O mestre também precisa ter em mente que o objeto de qualquer barganha deve ter um efeito negativo sobre o personagem. Um personagem que não se beneficie de itens de alimentação ou condições de descanso não irá receber as penalidades normais por barganhar sua alegria. Perder a alegria vai prejudicá-lo de alguma outra forma terrível e única. Por sua natureza sobrenatural, não é possível barganhar uma emoção para recuperar outra, nem enganar os diabretes negociantes de nenhuma forma. As barganhas são sempre pesadas e trágicas para o requerente.

JHUMARIEL

Aquilo lembra um sapo humanoide, grande e forte como um ogro. Seu corpo é verde e inchado de músculos, que secretam muco fétido e pegajoso. A bocarra tem incontáveis fileiras de dentes serrilhados, e deixa escorrer uma saliva fumegante, corrosiva.

Jhumariel atuam como líderes e guerreiros de elite entre os exércitos demoníacos. São aqueles que comandam os carvarel em batalha — o que fazem com pura intimidação e força bruta, ainda que sejam mais inteligentes que eles.

Acima de tudo, jhumariel são obcecados por combate e matança. Incitam seus bandos contra inimigos e, em tempos de paz, semeiam discórdia entre aliados. Não é surpresa, portanto, que tenham sido favoritos de Keenn no passado, e hoje sejam muito utilizados por Arsenal e seus devotos.

Em batalha, avançam em meio aos adversários para incapacitá-los com seu fedor pestilento, e então terminar o serviço com as garras e a mordida terríveis.

JHUMARIEL — ND 10

Espírito (abissal) Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +8, faro, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +22, **Ref** +14, **Von** +12, imunidade a ácido, fogo e veneno, redução de dano 10
Pontos de Vida 400
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Duas garras +29 (2d8+20, 19) e mordida ácida +29 (2d6+14 mais 2d6 ácido).
Cuspe (Padrão) O jhumariel cospe saliva ácida em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 8d8 pontos de dano de ácido e fica coberta por muco corrosivo que causa 4d8 pontos de dano de ácido no início de cada um dos seus dois próximos turnos (Ref CD 30 reduz à metade e evita o muco). *Recarga (movimento).*

Saliva Ácida

Este líquido viscoso e esverdeado só pode ser obtido do cadáver de um jhumariel, e não pode ser fabricado normalmente. Uma dose é suficiente para cobrir uma arma corpo a corpo ou 20 munições; aplicá-la é uma ação padrão e faz a arma (ou a munição) causar +1d8 pontos de dano de ácido até o fim da cena. *Preparado alquímico, T$ 150, 0,5 espaço.*

Dilacerar Se o jhumariel acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 4d6+4 pontos de dano.

Invocar Carvarel (Completa) Uma vez por cena, o jhumariel invoca 1d3+1 carvarel (veja guerreiro de chifres, em *Tormenta20*, p. 287). Eles surgem em alcance curto e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas.

Mau Cheiro (Padrão) O jhumariel expele um gás fétido. Todas as criaturas em alcance curto ficam enjoadas por 1d6 rodadas (Fort CD 30 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia. *Veneno.*

For 6, Des 2, Con 6, Int 2, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +15 (+25 para saltar), Intimidação +15.

Tesouro Padrão mais 1d4 doses de saliva ácida (CD 30 para extrair, veja quadro).

MARGHARON

O outrora respeitável elfo abandona essa aparência para revelar o que parece ser sua forma verdadeira: uma aberração gigantesca, como um amontoado de carne inchada, alta e cônica como uma torre de castelo. Uma miríade de tentáculos aflora da base, espalhando-se em volta como raízes de uma grande árvore. No topo, uma bocarra repleta de dentes afiados.

Margharon estão entre os mais poderosos abissais — são os mercadores de almas dos reinos divinos. Eles negociam os espíritos falecidos que seus mestres, os próprios deuses, mais cobiçam.

Embora sua aparência real seja aterradora, os margharon usam poderes mágicos para assumir um aspecto ilustre na sociedade mortal, tipicamente como um nobre humano, elfo ou qareen. Uma vez infiltrado, o margharon procura seu alvo e investiga suas maiores necessidades, para então oferecer um contrato: aquilo que a vítima mais deseja — riqueza, fama, poder político, a ressurreição de um ente querido... — em troca de sua alma.

Há quem aceite a oferta, acreditando que encontrará os deuses apenas quando chegar sua hora, ou mesmo buscando uma forma de burlar o pacto. Contudo, após selar o acordo, o margharon tramará para distorcer as regras (o contrato será cumprido, mesmo que nem sempre da maneira esperada) ou abreviar a vida do contratante.

Outra tática deste abissal é preparar emboscadas mortais para aventureiros e, quando esses estão perto da derrota, poupar suas vidas se aceitarem assinar um contrato.

MARGHARON — ND 14

Espírito (abissal) Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +12, visão no escuro

Defesa 44, **Fort** +28, **Ref** +14, **Von** +22, fortificação 50%, imunidade a ácido, atordoamento, eletricidade e veneno, redução de dano 20, resistência a magia +4

Pontos de Vida 490

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 70

Corpo a Corpo Quatro tentáculos +37 (2d8+28) e mordida +37 (2d6+22).

Agarrar Aprimorado Tentáculo (teste +39).

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o margharon muda a execução dela para livre.

Mudar Forma (Padrão) O margharon assume a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Enorme, como o efeito da magia *Metamorfose*. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

Magias Como um feiticeiro de 14º nível (CD 40).

- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O margharon escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Muralha Elemental (Padrão, 14 PM)* Uma muralha de fogo de até 30m de comprimento e 3m de altura se eleva da terra, em alcance médio. Um lado da muralha emite ondas de calor, que causam 2d8 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m quando a magia é lançada e no início dos turnos do margharon. Atravessar a muralha causa 16d6 pontos de dano de fogo.
- *Relâmpago (Padrão, 12 PM)* O margharon lança um relâmpago em cada criatura escolhida em alcance médio, causando 12d6 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).
- *Teletransporte (Padrão, 6 PM)* O margharon se teleporta para um lugar a sua escolha a até 1.000 km. Ele precisa passar em um teste de Misticismo (CD 20 para lugares que visita com frequência, CD 30 para lugares em que ele já esteve ao menos uma vez ou CD 40 para lugares onde nunca esteve). Se falhar no teste, surge a 1d10 x 10 km afastado em qualquer direção e, se rolar 1 natural, fica atordoado por 1d4 rodadas.

For 5, Des 0, Con 4, Int 6, Sab 3, Car 6

Perícias Diplomacia +17, Enganação +22, Misticismo +19, Intimidação +17, Intuição +16, Investigação +17.

Tesouro Padrão.

Contrato Infernal

Margharon são exímios negociadores e manipuladores, capazes de oferecer exatamente aquilo com que cada criatura sonha. Uma criatura que assine um contrato com um margharon sofre a Maldição da Mortalidade: sempre que sofre dano físico, a criatura fica sangrando, e só se recupera desse sangramento se curar pelo menos 30 pontos de vida por meio de uma ou mais curas mágicas. Além disso, quando a criatura morre, sua alma fica presa, sob controle do margharon. O único meio de remover a Maldição da Mortalidade — ou de recuperar a alma da criatura, caso ela já tenha morrido — é destruir o margharon. Um personagem prestes a assinar um contrato pode fazer um teste de Intuição (CD 40) para perceber que está sendo enganado pelas letras miúdas que escondem a maldição.

Margharon

RHAYRIVEL

A criatura tem o aspecto de um humano muito forte, careca, de olhos vermelhos e língua bifurcada. Tem o corpo todo coberto de lâminas, correntes e ganchos de aço farpado. O metal enxertado em sua carne, por certo, causa muita dor — mas não tanta quanto ele parece disposto a infligir em seus inimigos.

Rhayrivel são legionários sádicos, amedrontando aliados e inimigos com a mesma intensidade. Muitos servem a demônios mais poderosos, enquanto outros invadem Arton para matar, angariando almas para seus patronos. Por seu sadismo obsessivo, estão entre os abissais mais propensos a escapar de seus mestres, em busca de liberdade para torturar e flagelar à vontade. Sempre que estes assassinos surgem, trazem consigo dor e sofrimento sem limites.

Em rituais de sacrifício, é comum que um ou mais rhayrivel sejam enviados ou conjurados para garantir que a vítima sofra as dores mais atrozes. Portanto, aventureiros em missões para resgatar tais infelizes podem muito bem ter que enfrentá-los.

Rhayrivel

RHAYRIVEL — ND 7

Espírito (abissal) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +19, **Ref** +15, **Von** +7, imunidade a ácido e veneno, redução de dano 5, redução de fogo e frio 10
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas cimitarras +24 (2d8+20, 18).
Correntes Farpadas (Padrão) O rhayrivel projeta suas correntes contra uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 3d6+26 pontos de dano de corte e é acometida por uma dor profunda, que causa uma penalidade de –5 em testes de perícia até o fim da cena (Fort CD 24 reduz à metade e evita a dor e a penalidade). Um efeito capaz de remover uma condição de fadiga remove a dor e a penalidade.
Sadismo O rhayrivel recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra criaturas que estejam sangrando.
Talho Atroz Uma criatura atingida por um ataque de cimitarra do rhayrivel fica sangrando (Fort CD 24 evita).

For 6, Des 2, Con 4, Int 1, Sab 0, Car –2

Perícias Intimidação +14.
Tesouro Padrão.

SÚCUBO

A mulher é estonteante, de corpo escultural e beleza indescritível. Tem cabelos longos e brilhantes, pele macia, seios fartos, lábios carnudos. Olhar ao mesmo tempo ingênuo e sedutor, convidando à luxúria. As asas demoníacas apenas emolduram essa obra de arte.

Também chamados de "íncubos" quando masculinos, súcubos são os mais belos abissais — na verdade, os seres mais belos na existência. Ou não.

Todo ser inteligente enxerga um súcubo/íncubo com a aparência mais atraente possível. Portanto, nem sempre será uma mulher voluptuosa; pode apresentar qualquer gênero, tipo físico e atributos, conforme os desejos íntimos de cada observador. Após um encontro com esta criatura, é comum que cada testemunha a descreva de forma completamente diferente.

Um súcubo também pode se mostrar idêntico, ou muito parecido, com alguém que o observador ame ou por quem esteja apaixonado.

Súcubos vivem para seduzir mortais, sendo os abissais mais comumente encontrados em Arton, coletando almas para suas coleções. Também visitam o mundo material em busca de adoração, o que conseguem facilmente em qualquer taverna — ou mesmo qualquer palácio. Sua estratégia favorita é demonstrar amizade ou admiração, logo aproximando-se para seduzir. Não hesitam em fingir ser donzelas ou príncipes em perigo para atrair heróis, muito menos render-se a tórridas noites de amor antes de atacar. Então, no momento certo, aplicam seu beijo mortal para sugar a vida da vítima.

Súcubos evitam combate a qualquer custo, preferindo enfeitiçar seus inimigos para que lutem entre si.

SÚCUBO

ND 5

Espírito (abissal) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +5, **Ref** +11, **Von** +17, imunidade a ácido, encantamento e veneno, redução de fogo, frio e trevas 10, vulnerabilidade a luz
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Pontos de Mana 30
Corpo a Corpo Duas garras +15 (2d4+10, 19).
Beijo Drenante (Padrão) O súcubo beija uma criatura adjacente, que fica enfeitiçada e frustrada (Von CD 22 evita). Falhas consecutivas na mesma cena se acumulam: na segunda, a criatura fica esmorecida; na terceira, fica inconsciente. Por fim, na quarta falha, a vítima morre e o súcubo recupera 6d6 PM.
Desejo Encarnado Quando faz um teste de uma perícia baseada em Carisma, o súcubo rola dois dados e usa o melhor resultado.
Mudar Forma (Padrão) O súcubo assume a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande, como o efeito da magia *Metamorfose*. Ele pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.
Magias Como um feiticeiro de 7º nível (CD 22, 24 para encantamento*).

- *Enfeitiçar* (Padrão, 6 PM)* Um espírito, humanoide ou monstro em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)* O súcubo cria cinco cópias ilusórias de si mesmo que fornecem +10 na Defesa. Cada vez que um ataque erra o súcubo, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2.
- *Marca da Obediência* (Padrão, 3 PM)* O súcubo ordena que uma criatura adjacente não ataque-o ou seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes.
- *Sono* (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto fica exausta por 1d4+1 rodadas, depois fatigada (Von muda para fatigado por 1d4 rodadas).

For –1, Des 3, Con 2, Int 3, Sab 2, Car 10

Perícias Atuação +19, Diplomacia +19, Enganação +19, Intuição +6.
Equipamento Nenhum. **Tesouro** Padrão.

Súcubo

ABAHDDON, LORDE DAS PROFUNDEZAS

O demônio tem corpo massivo e poderoso, inchado de músculos, com partes segmentadas ou ornamentadas com espinhos. Tem um par de grandes chifres anelados, retorcidos, e um terceiro chifre aflorando no centro. Garras longas e negras afloram nas mãos e na cauda, asas de couro produzem fumaça e enxofre com seus movimentos. Ainda assim, apesar da aparência monstruosa, os olhos flamejantes brilham com sagacidade e malícia infernais.

Este talvez seja o demônio mais ardiloso em todos os mundos. Diz-se que todos os grandes planos, todos os esquemas seguidos e executados por abissais, foram concebidos pela mente assustadoramente genial de Abahddon, Lorde das Profundezas.

Tamanha sua engenhosidade, seu talento para executar planos complexos, que Abahddon tem o privilégio de servir a inúmeros deuses — não há divindade maligna que não utilize seus serviços, mesmo quando estes ocasionalmente conflitam com seus próprios objetivos. Diz-se que teria auxiliado Sszzaas durante o grande roubo dos Rubis da Virtude. Outros acusam-no de armar lutas durante o Torneio do Deus Guerreiro, que conduziu Arsenal ao Panteão. Outros ainda apontam sua manipulação de eventos que levaram à ascensão da Supremacia Purista. Assim, Abahddon segue se tornando tão influente e necessário que nem mesmo a queda de um deus pode prejudicá-lo.

Este demônio extremamente inteligente tece planos sobre planos. Nunca é apanhado de surpresa ou sem uma alternativa em que obtenha alguma vantagem. Suas tramas, de tão complexas, podem ser compreendidas apenas por ele próprio; seus subordinados apenas seguem ordens, de pouco adiantando interrogá-los para antever os movimentos do demônio.

Totalmente oposto a Lamashtu, o Lorde das Profundezas raramente recorre a violência ou força bruta. Prefere manipular, mentir e enganar para que outros lutem. Tem predileção especial por ludibriar os mais nobres e bem-intencionados, fazendo com que inadvertidamente causem o mal. Contudo, uma vez que ele escolha lutar, pouquíssimos em Arton podem derrotá-lo.

Quando atua secretamente, Abahddon prefere a forma de um nobre idoso, de voz rouca e grave, muito sorridente, atencioso e solícito. Obviamente, no entanto, ele tem infinitos outros disfarces.

ABAHDDON — ND 5

Espírito (abissal) Grande

Iniciativa +19, **Percepção** +22, visão no escuro

Defesa 64, **Fort** +29, **Ref** +21, **Von** +36, imunidade a ácido, adivinhação, efeitos mentais, fogo e veneno, maior que a morte, redução de dano 20/luz, resistência a magia +5

Pontos de Vida 2.555

Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Pontos de Mana 156

Corpo a Corpo *Kazidhaan* +64 (6d12+92, 19, mais 2d8 contra devotos de deuses que canalizam apenas energia positiva e criaturas que, a critério do mestre, sejam bondosas), mordida +58 (8d6+44) e cauda +58 (8d8+36 corte).

Agarrar Aprimorado (Livre) Cauda (teste + 60).

Concentração Abissal Abahddon pode lançar magias mesmo com as mãos presas ou amordaçado (como se estivesse sob efeito do poder Magia Discreta) e, quando faz um teste de Vontade para concentração, rola dois dados e usa o melhor resultado.

Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, Abahddon causa 8d8+36 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

Dádiva Abissal (Completa) Abahddon transfere uma fração de seu poder para outra criatura em alcance curto. Essa criatura pode escolher um dos benefícios a seguir. Uma mesma criatura só pode receber uma dádiva de Abahddon.

- A criatura aprende e pode lançar uma magia de até 3º círculo (atributo-chave Carisma).
- Um atributo da criatura, à escolha dela, aumenta em +1.
- A criatura recebe um poder qualquer (exceto concedido ou da Tormenta), cujos pré-requisitos cumpra.

Pacto Maculado (Movimento) Uma criatura em alcance médio ouve "conselhos" de uma voz suave; comandos simples como "vá até aquele lugar", "solte esse item" etc. A cada vez que segue um desses conselhos, a criatura recebe +2 em rolagens de dano por 1 rodada e 2 PM temporários.

Por Trás das Cortinas Quando faz um teste de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Intuição ou Percepção, Abahddon rola dois dados e usa o melhor resultado.

Preço do Pacto Quando Abahddon usa *Desejo*, Dádiva Abissal ou Pacto Maculado para conceder um efeito benéfico a uma criatura, essa criatura sofre uma penalidade cumulativa de –5 em testes de perícia e rolagens de dano contra Abahddon. A penalidade tem a mesma duração que o efeito benéfico correspondente.

Magias Como um conjurador arcano de 20º nível (CD 51, limite de PM 36).

- *Chuva de Meteoros (Completa, 15 PM)* Meteoros caem em um quadrado de 36m em alcance longo. Criaturas na área sofrem 15d6 pontos de dano de impacto, 15d6 pontos de dano de fogo e ficam caídas e presas (agarradas) sob os escombros (Ref reduz o dano à metade e evita a condição; veja *Tormenta20*, p. 183).
- *Desejo (Padrão, 15 PM)* Abahddon molda a realidade a sua vontade. Ele pode dissipar os efeitos de qualquer magia de 4º círculo ou menor, transportar até 10 criaturas voluntárias em alcance longo para qualquer outro plano ou fazer algo ainda mais poderoso (nesse caso, exige o sacrifício de 2 PM).

- *Desespero Esmagador (Padrão, 8 PM)* Criaturas num cone de 6m ficam debilitadas e esmorecidas (Von reduz para 1 rodada).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Abahddon escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Legião (Padrão, 15 PM, sustentada)* Até 10 criaturas em alcance médio obedecem cegamente aos comandos de Abahddon, exceto ordens claramente suicidas. Uma criatura tem direito a um teste de Vontade no fim de cada um de seus turnos para se livrar do efeito. Criaturas que passem no teste ficam abaladas por 1 rodada enquanto recuperam a consciência.
- *Marionete (Padrão, 10 PM, sustentada)* Abahddon controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.
- *Rogar Maldição (Padrão, 10 PM)* Uma criatura em alcance curto fica esmorecida e não pode se comunicar ou lançar magias permanentemente (Fort evita).

For 8, Des 3, Con 5, Int 16, Sab 6, Car 12

Perícias Atletismo +24, Diplomacia +33, Enganação +38, Intimidação +33, Intuição +27, Misticismo +32.
Equipamento *Kazidhaan.* **Tesouro** Triplo.

Kazidhaan

A arma do Lorde das Profundezas é uma *montante atroz pungente magnífica profana*, conhecida pelos abissais também como "Eliminadora". Apesar de suas qualidades formidáveis, o poder mais assustador de Kazidhaan não é sua capacidade destrutiva, mas seu efeito sobre aqueles que ela derrota. Se uma criatura tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos por um ataque de Kazidhaan feito por um abissal, uma marca (como uma tatuagem) é inscrita em sua pele de forma permanente. Enquanto a criatura tiver essa marca, o abissal que a derrotou pode lhe dar comandos telepáticos (exceto ordens claramente suicidas) de qualquer lugar no mesmo Plano. A criatura pode tentar resistir a um comando, mas para isso deve fazer um teste de Vontade (CD Car; 51 para Abahddon); se passar, consegue resistir a esse comando específico por 1 dia. A marca causada por Kazidhaan só pode ser removida em um ritual de purificação realizado por pelo menos três clérigos com acesso a magias de 4º círculo e que custa T$ 1.000.

Lamashtu, Rainha dos Massacres

A criatura lembra uma grande nagah, metade humana e metade serpente gigante. Os três pares de braços, no entanto, revelam se tratar de uma guerreira demoníaca. Cada mão empunha uma arma magnífica, ricamente ornamentada. Não veste armadura, mas usa uma fortuna incalculável em joias mágicas — braceletes, colares, anéis, brincos, tiara. Seria uma mulher muito bela, mas o ódio em seus olhos e em seus dentes cerrados revela existir apenas desejo por matança em seu coração.

Os abissais do reino divino de Arsenal são o que existe de pior em termos de violência e brutalidade nos mundos dos deuses. Nascem no campo de batalha, vivem para o derramamento de sangue e sempre procuram um novo confronto, independentemente de vitória ou derrota. Embora isso faça parecer que tenham comportamentos homogêneos, a verdade não poderia estar mais distante. Criaturas do caos, quanto mais poderosos ficam, mais diversas se tornam suas personalidades, preferências e maneirismos.

Lamashtu ascenderia como uma das favoritas de Keenn, o antigo Deus da Guerra, por sua atuação nas frequentes batalhas locais. Liderando exércitos, oferecendo serviços a outros demônios ou conquistando territórios por conta própria, ela deixou sua marca através da ferocidade. Talvez existam demônios mais poderosos ou habilidosos, mas nenhum que iguale sua ferocidade. Forte, mas também uma sagaz estudiosa das artes da guerra, Lamashtu organiza elaborados planos de combate com seus generais antes de cada conflito. E em vez de se esconder na retaguarda ou cercar-se de guardas, segue à frente para saudar o inimigo com suas armas e liderar seus comandados pelo exemplo.

Quando as espadas se cruzam e os escudos se chocam, porém, Lamashtu não segue mais nenhuma tática ou plano. Embriagada de violência, busca apenas matar e destruir.

Se a ferocidade fez Keenn se afeiçoar por Lamashtu, foi sua tenacidade que a deixou nas graças

de Arsenal. Mesmo quando as forças a seu redor sofrem derrotas esmagadoras, a Rainha dos Massacres ainda consegue obter vitórias pessoais. Talvez seu exército perca a batalha, mas ela certamente matará o campeão inimigo. Se tiver que sacrificar algumas unidades para aumentar seus espólios, não pensará duas vezes. Sob a selvageria sanguinária, Lamashtu guarda um desejo implacável de vitória.

A Senhora do Genocídio passa muito pouco tempo longe dos campos de batalha. Quando o faz, repousa em seu covil, desfrutando dos tesouros que adquiriu em séculos de matança. Os espólios que mais aprecia são joias de todos os tipos e tamanhos. Quanto mais raras, melhor.

LAMASHTU

ND S

Espírito (abissal) Grande

Iniciativa +23, **Percepção** +21, visão no escuro

Defesa 65, **Fort** +36, **Ref** +28, **Von** +24, evasão aprimorada, imunidade a ácido, fogo e medo, maior que a morte, redução de dano 30

Pontos de Vida 2.500

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 126

Corpo a Corpo *Cimitarra energética* +58 (6d6+62, 18/x3), *martelo de guerra lancinante* +58 (3d8+52, x3), *mangual magnífico* +58 (4d8+48), *espada longa anticriatura* +58 (3d8+52, 19), *tridente venenoso* +58 (3d6+55) e *espada bastarda sanguinária* +58 (3d10+48, 19).

Arsenal Demoníaco Lamashtu possui uma variedade de armas encantadas. Atualmente, ela usa os itens descritos acima (encantos não contabilizados), mas eles podem ser substituídos por quaisquer outras armas mágicas, a critério do mestre.

Ataque Mágico (Livre) Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, Lamashtu lança uma magia com tempo de execução de ação padrão ou menor no lugar de um de seus ataques corpo a corpo.

Furacão de Lâminas (Reação) Quando erra um ataque corpo a corpo, Lamashtu pode repetir esse ataque contra outra criatura ao seu alcance. *Recarga (movimento).*

Investida Implacável Quando faz uma investida, Lamashtu causa +1d10 pontos de dano de fogo e pode continuar se movimentando depois do ataque.

Invocar Jhumariel (Completa) Uma vez por cena, Lamashtu invoca 1d6+1 jhumariel. Eles surgem em espaços vazios em alcance curto e agem a partir da próxima rodada, em suas iniciativas.

Superioridade em Batalha Lamashtu é imune a manobras de combate e não pode ser flanqueada. Além disso, seus ataques ignoram redução de dano.

Tenacidade Sulfúrica Quando faz um ataque corpo a corpo que reduz os pontos de vida de um alvo a 0 ou menos, Lamashtu recupera uma quantidade de PV igual ao dano causado.

Visão Perfeita Lamashtu está sempre sob efeito de *Visão da Verdade*, com todos os aprimoramentos.

Magias Como uma conjuradora arcana de 20º nível (CD 51).

- *Assassino Fantasmagórico (Padrão, 10 PM)* Um espectro surge adjacente a Lamashtu, e um alvo em alcance médio deve fazer um teste de Vontade. Se ele passar, o espectro é dissipado. Se falhar, ele acredita na existência do espectro, que se move 18m por rodada ao final do seu turno, em direção à vítima. Se o espectro terminar seu turno adjacente à vítima, ela deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de trevas (esse dano não pode reduzir o alvo a menos de 0 PV e não o deixa sangrando). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com –1 PV e sangrando.
- *Bola de Fogo (Padrão, 19 PM)* Uma explosão causa 22d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres numa esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- *Ferver Sangue (Padrão, 20 PM, sustentada)* Lamashtu faz o sangue de criaturas escolhidas em alcance curto aquecer até entrar em ebulição. Quando a magia é lançada, e no início de cada um de seus turnos, os alvos sofrem 7d8 pontos de dano de fogo e ficam enjoados por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição). Se um alvo passar em dois testes de Fortitude seguidos, dissipa a magia. Se um alvo for reduzido a 0 PV pelo dano desta magia, seu corpo explode, matando-o e causando 6d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (Ref reduz à metade). Não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou mortos-vivos.
- *Perdição (Padrão, 9 PM)* Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem –5 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Teletransporte (Padrão, 6 PM)* Lamashtu se teleporta para um lugar a sua escolha a até 1.000 km. Ela precisa passar em um teste de Misticismo (CD 20 para lugares que visita com frequência, CD 30 para lugares em que ele já esteve ao menos uma vez ou CD 40 para lugares onde nunca esteve). Se falhar no teste, surge 1d10 x 10 km afastada em qualquer direção e, se rolar 1 natural, fica atordoada por 1d4 rodadas.
- *Toque da Morte (Padrão, 17 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 10d8+10 pontos de dano de trevas. Se estiver com menos da metade de seus PV, em vez disso, deve fazer um teste de Fortitude. Se passar, sofre o dano normal. Se falhar, seus PV são reduzidos a –10.

For 18, Des 6, Con 16, Int 6, Sab 4, Car 10

Perícias Acrobacia +22, Enganação +28, Guerra +27, Intimidação +28, Intuição +22, Misticismo +24.

Equipamento *Cimitarra energética, espada bastarda sanguinária, espada longa anticriatura, mangual magnífico, martelo de guerra lancinante, tridente venenoso.* **Tesouro** Triplo.

Ber-baram, Cão do Inferno*, Demônio da Pólvora, Duplo, Elemental do Veneno, Fúrias de Tauron, Gênio das Trevas, Gênio do Fogo, Górgona, Mímico, Oni, Pakk, Rival Espelho, Sátiro, Serpentaar.

ASPECTOS DOS DEUSES

Dispondo de tantos devotos em todos os pontos de Arton, pode parecer estranho que os deuses necessitem de ainda mais agentes para cuidar de seus assuntos. A verdade é que nem todas as tarefas divinas cabem a servos mortais — algumas, por demandar muito, e outras, pouco.

As mais poderosas criaturas a serviço dos deuses são seus avatares. Um avatar é a versão encarnada de uma divindade, uma parte de sua essência. Equiparam-se, em poder, aos maiores heróis de Arton. Mas a manifestação de um avatar é evento raro, reservado apenas a situações extremas — porque um deus investe neles parte significativa de sua força vital, e sua eventual perda pode enfraquecer a própria divindade. A queda de Glórienn e a derrota de seu avatar nas mãos de Thwor Ironfist não foram eventos sem ligação.

Quando um servo mortal não basta e a convocação de um avatar seria imprudente, entram em cena os aspectos dos deuses. Assim como um avatar, um aspecto é a encarnação de sua divindade, mas usando uma quantidade de poder muito menor. Em geral são invocados por curtos períodos para realizar tarefas simples, porém importantes — tipicamente lutar. Um aspecto pode surgir, por exemplo, atendendo à súplica de um clérigo durante um combate atroz.

Embora alguns estudiosos os descrevam como "avatares menores", isso não é totalmente correto. Um aspecto dos deuses é, em quase todos os sentidos, uma criatura mortal de existência temporária. Tem a mesma aparência da divindade original (ou uma de suas aparências), mas pode apresentar pequenas diferenças; ou estar totalmente disfarçado, conforme o propósito da missão. Ao contrário de avatares, um deus pode manifestar quantos aspectos quiser (mas é raro designar mais de um para cada tarefa).

Aspectos normalmente têm tamanho humano, embora alguns sejam maiores. Usam vestes e equipamentos mundanos (mas frequentemente de qualidade superior) que desaparecem quando afastados do aspecto por mais de um dia.

Aspectos podem se manifestar naturalmente durante eventos grandiosos — por exemplo, uma batalha entre exércitos de devotos —, ou então ser invocados a partir de rituais complexos. Diferente de outras criaturas conjuradas, um aspecto não obedece necessariamente a seu invocador; ele o faz apenas se assim quiser, agindo conforme seus próprios objetivos.

A personalidade dos aspectos é um tópico muito intrigante. Eles pensam e agem como seus deuses originais, mas são mais limitados em pensamento, e muito exagerados em comportamento — chegam a ser quase caricaturas. Um aspecto de Arsenal pode se portar como um guerreiro feroz e descuidado, sem a inteligência estratégica do Deus da Guerra. Um aspecto de Khalmyr pode ser um anão paladino de mente estreita, atacando qualquer monstro à primeira vista, e assim por diante. Talvez por sua existência tão breve, aspectos são muito afoitos, impetuosos, ansiosos para agir. E podem, sim, cometer erros.

Outros Aspectos. Os aspectos apresentados aqui, e também em outros grupos, são apenas aqueles mais comumente manifestados em situações de batalha. Uma mesma divindade pode ter aspectos muito diferentes. O mestre é livre para construir quaisquer NPCs ou criaturas que julgar interessantes, conforme a personalidade e os objetivos de cada deus.

ASPECTO DE ALLIHANNA

A criatura estranha, porém bela, lembra uma mescla de vários animais selvagens. Tem o corpo poderoso de um grande felino, a galhada orgulhosa de um alce, a cauda volumosa de um garanhão. O rosnado sugere uma horda inteira de feras diversas.

Um aspecto de Allihanna pode surgir como qualquer animal natural ou criatura-planta, mas quase sempre apresenta partes combinadas de várias espécies vivas — reunindo as características mais adequadas para a missão. Sentidos aguçados para atuar nas trevas, traços piscianos para ação subaquática, asas para movimentação nas nuvens e assim por diante. Pode ser ligeiro para atacar inimigos numerosos, ou robusto para dar cobertura a aliados, ou provedor de frutos com qualidades curativas. Não há limites para os atributos que os reinos animal e vegetal podem oferecer.

Este aspecto pode certamente lutar, mas também prover sustento ou sobrevivência nos ermos de várias formas, guiando aventureiros por terras selvagens, ou rastreando seus alvos, ou até mesmo atuando como montaria ou besta de carga. Algumas vezes também surge como um animal humanoide, um membro do povo moreau, que seja treinado em habilidades úteis.

Quanto à personalidade, o aspecto de Allihanna costuma se comportar como um animal caprichoso, por vezes temperamental e indócil, precisando ser domado. Ou subornado com comida. Ou com elogios adocicados e afagos no pescoço.

Aspecto de Allihanna — ND 5

Animal Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +6, faro, visão na penumbra
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 200

Deslocamento 12m (8q), sem redução por terreno difícil natural

Corpo a Corpo Galhada +17 (1d8+9, x3) e duas garras +17 (1d8+9, 18).

Rugido de Centenas (Padrão) O aspecto de Allihanna emite um poderoso rugido. Todas as criaturas em um raio de 9m ficam paralisadas por 1 rodada e abaladas (Von CD 20 evita). Uma criatura só pode ser paralisada por esta habilidade uma vez por cena. *Medo. Recarga (padrão).*

For 4, Des 2, Con 4, Int –4, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +8, Sobrevivência +10.
Tesouro 3d4 rações de viagem (CD 20 para extrair).
Parceiro O aspecto de Allihanna é um parceiro veterano que fornece os benefícios de dois tipos de parceiro, escolhidos entre os disponíveis para companheiros animais (*Tormenta20*, p. 62). Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para mudar os tipos escolhidos. Um aspecto de Allihanna só irá seguir um devoto de Allihanna.

Aspecto de Allihanna

Aspecto de Kallyadranoch

Não muito maior que um cavalo, mas ainda aterrador, o dragão é revestido de escamas brilhantes como brasas ardentes. Sua figura maciça é adornada com espinhos afiados que abundam atrás da cabeça e percorrem o dorso rumo à cauda longa. Ele abre as imponentes asas coriáceas em um gesto majestoso enquanto chamas dançam em suas narinas. O olhar impaciente parece aguardar alguma demanda.

Obter o favor de um dragão verdadeiro, mesmo para devotos de Kallyadranoch, é façanha quase impossível. Tais criaturas são seres de imenso orgulho, vaidade e arrogância, jamais aceitando submissão — nem mesmo ao próprio Deus dos Dragões, que encontra devotos mais facilmente em meio a humanos e outros seres. Assim, quando o poder e a presença dracônicos são necessários, costuma-se recorrer a um aspecto. Mas não é fácil lidar mesmo com esta manifestação menor.

Aspecto de Kallyadranoch

Um aspecto de Kallyadranoch não aceitará ajudar seres que considere inferiores (ou seja, qualquer não dragão), exceto após súplicas ou oferendas adequadas. Em alguns casos, implorar será o bastante. Em outros, uma quantidade generosa de elogios deslavados a sua majestade. E quando tudo isso falhar, uma quantia razoável em ouro ou algum item precioso poderá atiçar sua ganância. Em geral, manter seu ego bem alimentado bastará para assegurar a obediência — ahem, a *generosidade* do dragão.

Orgulhoso em demasia, o aspecto de Kallyadranoch normalmente não aceita ser cavalgado, não sem a devida adulação ou suborno. Em combate, considera aqueles que o tenham conjurado como seus servos, atacando e matando todos que ameaçam "sua propriedade".

Aspecto de Kallyadranoch — ND 6

Monstro (dragão) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +9, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +18, **Ref** +6, **Von** +12, redução de dano 5, resistência a magia +2
Pontos de Vida 280
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (16q)

Corpo a Corpo Mordida +21 (2d6+14, 19) e duas garras +21 (1d8+14, 19).
Aura Aterradora Vontade CD 23 evita (*Tormenta20*, p. 311).
Escamas Multicor A essência dracônica do aspecto de Kallyadranoch muda constantemente. No início de cada rodada role 1d6 para determinar seu elemento. O aspecto é imune a dano do tipo de sua essência atual.

1) *Ácido* (vulnerável por 1d4 rodadas).
2) *Eletricidade* (ofuscado por 1d4 rodadas).
3) *Fogo* (em chamas).
4) *Frio* (lento por 1d4 rodadas).
5) *Luz* (cego por 1d4 rodadas).
6) *Trevas* (enjoado por 1d4 rodadas).

Sopro (Padrão) O aspecto usa um dos sopros abaixo; o dano e a condição causada pelo sopro são determinados pela essência dracônica atual do aspecto (Ref CD 23 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

- *Cone*. Todas as criaturas em um cone de 9m sofrem 6d12 pontos de dano e a condição correspondente.
- *Explosão*. Criaturas em uma esfera de 6m de raio em alcance médio sofrem 6d12 pontos de dano e a condição correspondente.
- *Linha*. Criaturas em uma linha de 12m sofrem 6d12 pontos de dano e a condição correspondente. Cada vez que um dado de dano do sopro rola o valor máximo, role um dado extra e some ao total.
- *Nuvem*. Uma nuvem cobre um cubo de 6m de lado por 2 rodadas. Criaturas que comecem seus turnos na área sofrem 6d6 pontos de dano e a condição correspondente.

Varrer (Livre) Uma vez por rodada, quando o aspecto faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 8, Des 3, Con 6, Int 2, Sab 2, Car 4

Perícias Atletismo +13, Intimidação +11, Misticismo +9.
Tesouro Dobro e 3 peças de couro de dragão de tipos definidos aleatoriamente (CD 21 para extrair, veja *Tormenta20*, p. 312).
Parceiro No improvável caso de o aspecto considerar alguém digno de cavalgá-lo em combate, ele funciona como um parceiro dragão jovem mestre (veja p. 141).

Invocando Aspectos

Sob certas condições, é possível que um devoto consiga invocar um aspecto na esperança de que ele possa auxiliá-lo. Essa é uma tarefa complexa, que exige habilidade e recursos, e nem sempre tem o resultado esperado.

Invocar um aspecto é um ritual especial, que só pode ser realizado por um devoto da divindade em questão que seja treinado em Religião e tenha o poder Celebrar Ritual. Para realizar o ritual, o celebrante deve gastar 1 hora, 10 PM e T$ 3.000 em materiais litúrgicos apropriados à divindade. Então deve passar em um teste de Religião (CD 25 + ND do aspecto invocado). Ao executar o ritual, o celebrante pode empregar até três auxiliares, que não precisam ser devotos. Cada auxiliar faz um teste de Religião para ajudar (*Tormenta20*, p. 221) o teste do celebrante e, se for devoto da divindade em questão, reduz o custo do ritual em –1 PM.

Em um ritual bem-sucedido, o aspecto é invocado. Sua atitude inicial depende da divindade que ele representa e fica a critério do mestre. Da mesma forma, o tempo de permanência do aspecto depende da capacidade do celebrante em persuadi-lo a ajudar.

Um ritual falho não causa maiores problemas, além do gasto dos PM e dos materiais. Entretanto, em um resultado 1 natural no teste de Religião, o ritual foi um desastre: o celebrante pode inadvertidamente ter ofendido o seu deus ou invocado outro aspecto (que será hostil ao celebrante e a seus aliados).

A critério do mestre, um deus pode exigir custos específicos para o ritual (que serão de conhecimento do celebrante). Deuses malignos, em especial, podem exigir sacrifícios em troca de sua atenção.

Aspecto de Khalmyr

O anão em armadura brilhante de mitral emana nobreza, empunhando um volumoso escudo com o símbolo sagrado de Khalmyr. Quando decide falar, a voz é poderosa e determinada, mas suas palavras também soam intolerantes e um tanto teimosas.

Um aspecto de Khalmyr quase sempre tem a aparência de um paladino humano, anão ou suraggel — tão galante e brilhante em sua armadura completa que é quase impossível não reconhecê-lo como um soldado santo. A balança da justiça em seu símbolo sagrado estará em grande evidência no escudo ou na placa peitoral. Sua arma quase sempre é uma réplica da espada Rumnamm, seja em sua forma tradicional antiga, seja na versão mais recente combinada com arma de fogo.

Nova Arma: Espada-Calibre

Uma blasfêmia para alguns, esta arma é uma espada de lâmina pesada acoplada a uma pistola. A espada-calibre é uma arma híbrida que pode ser usada em dois modos: como uma arma corpo a corpo adaptável (dano 1d8, crítico 19, corte) ou como uma arma de fogo (dano 2d6, crítico 19/x3, perfuração, alcance curto). Quando faz um ataque com a espada-calibre em modo corpo a corpo, você pode acionar seu mecanismo para disparar a bala; se acertar, causa +2d6 pontos de dano de perfuração. Para atacar com ela em modo arma de fogo, você deve também ter proficiência com armas de fogo, ou é considerado não proficiente com ela. Recarregar a espada-calibre é uma ação padrão.

Arma Exótica • Uma Mão
T$ 1.000 • Dano * • Crítico *
Alcance * • 1 Espaço
** Veja texto.*

Aspecto de Khalmyr

Ainda que o aspecto de Khalmyr se comporte sempre com retidão, às vezes falta-lhe a bondade e generosidade do Deus da Justiça. Será intolerante e inclemente com o menor ato criminoso, sempre apressado em julgar e proibir qualquer mínima infração da lei. Algo que aventureiros achariam normal e necessário, como subornar um guarda corrupto para que revele o cativeiro de uma vítima raptada, não será admitido em hipótese alguma. Pense em um paladino iniciante, ainda sem sabedoria para usar sua autoridade, e poderá ter uma ideia.

Apesar de seu comportamento por vezes tacanho, o aspecto de Khalmyr será sempre bravo e valoroso em batalha, não hesitando em sacrificar a própria curta existência para garantir mais alguns momentos de segurança a seus aliados.

Aspecto de Khalmyr — ND 5

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +6 (+8 em subterrâneo), visão no escuro

Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +5, **Von** +17, imunidade a acertos críticos e medo, redução de dano 5

Pontos de Vida 200

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada-calibre +17 x2 (15, 19).

À Distância Espada-calibre +17 (7, 19/x3).

Cura pelas Mãos (Movimento) O aspecto de Khalmyr cura 5 pontos de vida por luz de uma criatura adjacente.

Destruir o Crime (Livre) Uma vez por rodada, quanto o aspecto ataca em corpo a corpo um devoto que, a critério do mestre, seja culpado de um crime, ele recebe +5 no teste de ataque e +9 na rolagem de dano.

Espada-Calibre (Livre) Quando ataca em corpo a corpo com sua espada-calibre, o aspecto pode disparar sua bala para causar +7 pontos de dano de perfuração. *Recarga (movimento).*

Ordenar Sorte Uma vez por rodada, o aspecto pode escolher 10 em um teste qualquer.

For 5, Des 0, Con 5, Int 0, Sab 2, Car 5

Perícias Atletismo +9, Diplomacia +11, Intuição +11, Nobreza +6, Religião +11.

Equipamento Armadura completa, balas x20, escudo pesado, espada-calibre. **Tesouro** Padrão.

Parceiro O aspecto de Khalmyr é um parceiro veterano que fornece +3 na Defesa e imunidade a acertos críticos e medo. Ele apoia apenas personagens que considere dignos e que não tenham cometido crimes.

Aspecto de Lin-Wu

A criatura de corpo serpentino é adornada com escamas brilhantes que reluzem à luz do sol. Sua cabeça é coroada por longas antenas parecidas com chifres, enquanto grandes mandíbulas revelam fileiras de dentes afiados. Olhos cintilantes como pérolas emanam sabedoria ancestral. Garras perigosas contrastam com as cristas membranosas, que ondulam conforme o dragão flutua.

Embora às vezes adote a aparência de qualquer das raças nativas no Império de Jade, este aspecto quase sempre se manifesta como um dragão celestial, criatura sagrada no reino divino de Lin-Wu. Seu tamanho pode variar conforme a missão, podendo ser pequeno como um gato, quando sua tarefa é apenas guiar e dar conselhos, ou grande como um cavalo, quando atua como montaria.

O aspecto de Lin-Wu se comporta com retidão absoluta e inflexível, guiado pelos fundamentos da honra praticada em Tamu-ra. Ele repreende a mínima falha de conduta, desde vestes desleixadas até gafes de etiqueta e demonstrações de desrespeito. Os desonrados são indignos de seu favor. Uma vez perdida, sua confiança só pode ser reconquistada com esforço extremo.

Embora seja capaz de lutar quando necessário, este aspecto prefere atuar como suporte, protegendo ou fortificando aqueles que considera mais honrados em batalha.

Aspecto de Lin-Wu — ND 4

Espírito Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +12, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +12, **Ref** +4, **Von** +16, imunidade a efeitos de atordoamento, eletricidade, medo, metabolismo, metamorfose e paralisia, redução de dano 5, resistência a magia +2, vulnerabilidade a ácido

Pontos de Vida 158

Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 36

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d8+7, 18) e duas garras +14 (1d6+5, 18).

Conduta Honrosa O aspecto de Lin-Wu emana uma aura de honra de 9m de raio. Criaturas à escolha do aspecto nessa área recebem +2 em testes de perícia, desde que ajam de forma exemplar (em termos de jogo, devem obedecer ao Código de Honra do cavaleiro, Código do Herói do paladino e às Obrigações & Restrições de Lin-Wu). Uma criatura que viole qualquer um desses códigos perde o bônus da aura e só pode voltar a recebê-lo (de qualquer aspecto de Lin-Wu) se realizar um rito (veja Religião em *Tormenta20*, p. 122) em nome de Lin-Wu.

Dragão Divino O aspecto possui todas as habilidades de dragões celestiais (veja o quadro).

Magias Como um clérigo de 6º nível (CD 20).

- *Arma Mágica (Padrão, 5 PM)* Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +1 nos testes de ataque e rolagens de dano, e causando +1d6 pontos de dano de eletricidade.
- *Bênção (Padrão, 3 PM)* Aliados em alcance curto recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.

- *Oração (Padrão, 3 PM, sustentada)* O aspecto e seus aliados em alcance curto recebem +2 em testes de perícias e rolagens de dano, e todos os inimigos em alcance curto recebem –2 em testes de perícias e rolagens de dano.
- *Orientação (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado no próximo teste de perícia que fizer.

For 7, Des 2, Con 6, Int 4, Sab 6, Car 5

Perícias Conhecimento +10, Diplomacia +11, Intuição +12, Misticismo +10, Religião +12.

Tesouro Nenhum.

Parceiro O aspecto de Lin-Wu é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. Seu deslocamento muda para voo 24m, você recebe +2 em Nobreza e Vontade e a habilidade Conduta Honrosa. Entretanto, se violar os códigos impostos por essa habilidade, você não pode mais usar esta montaria.

Habilidades de Dragões Celestiais

- **Magia Celestial.** Podem lançar magias sem palavras mágicas, gestos, concentração ou componentes materiais.
- **Metamorfose Celestial (Completa).** Podem se transformar em outras criaturas, como a magia *Metamorfose* (mas sem limitação para tamanhos menores que os seus). Um dragão morto reverte a sua forma original.
- **Presença Celestial.** Uma criatura que comece seu turno em alcance longo de um dragão celestial adulto ou mais velho fica apavorada (se tiver 4 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 5 níveis ou mais) até o fim da cena. Criaturas com um código de conduta (como cavaleiros e paladinos) ou devotos de Khalmyr ou Lin-Wu em vez disso ficam fascinadas, independente de seu nível (Von evita em todos os casos). Passar no teste de resistência deixa imune a esta habilidade por um dia.

Aspecto de Lin-Wu

ASPECTO DE MARAH

Trajada em vestes sumárias e ousadas, capazes de envergonhar o mais desbocado menestrel, a dançarina aggelus irradia um magnetismo envolvente e cativante. O corpo esculpido e flexível se contorce conforme a música que ressoa de parte alguma. Sua presença aprisiona os olhares, impedindo os presentes de fazer ou desejar qualquer coisa exceto apreciá-la.

Invocar este ser pode ser mais perigoso do que se imagina! Aparentando ser uma mulher belíssima de qualquer raça (embora também exista em outras versões, conforme as preferências dos presentes), o aspecto de Marah será capaz de qualquer coisa — *absolutamente qualquer coisa* — para evitar um conflito. Vai encantar, seduzir, enganar, suplicar aos presentes. Vai fazer promessas ou oferecer recompensas irrecusáveis, mesmo sem possibilidade ou intenção real de cumpri-las, mas sem hesitar em realizar favores que estejam a seu alcance. Em último caso, chegará ao extremo de sacrificar a própria vida (o que, considerando sua existência breve, não chega a ser sacrifício tão grande assim).

Há quem acredite ser sensato conjurar um aspecto de Marah durante negociações delicadas, para evitar ataques traiçoeiros de qualquer um dos lados. Infelizmente, a bailarina celestial pode ser muitas coisas, exceto serena ou discreta. Não raras vezes, acaba mostrando interesse romântico por qualquer alvo presente, sempre preferindo aquele que pareça mais tímido ou indisposto.

Em situações de combate, pode atuar como excelente distração — mas também fará seu melhor para evitar feridos em qualquer dos lados do conflito, curando-os, bloqueando ataques, criando ilusões para distrair atacantes. Usará seus poderes para facilitar a fuga daqueles que desejarem fazê-lo. Também tentará atrair ataques inimigos para si mesma, o que infelizmente pode tornar sua presença breve demais.

ASPECTO DE MARAH — ND 4

Espírito (aggelus) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +5, **Ref** +12, **Von** +17, evasão
Pontos de Vida 132
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 25
Aura de Marah O aspecto de Marah emana uma aura de calmaria de 9m de raio. Criaturas nessa área sofrem –5 em testes de ataque e em rolagens de dano.
Eclético (Reação, 1 PM) Quando vai fazer um teste de perícia, o aspecto recebe os benefícios de ser treinado nessa perícia para esse teste.
Presença Divina No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do aspecto deve fazer um teste de Reflexos (CD 20). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica fascinado. Se já estiver fascinado, fica enfeitiçado. Um personagem pode fechar os olhos como uma reação para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego por uma rodada.

Aspecto de Marah

Magias Como uma barda de 5º nível (CD 22). O custo de *Luz* é reduzido em –1 PM (já contabilizado).

- *Criar Ilusão (Padrão, 5 PM)* O aspecto pode criar ilusões com imagens e sons combinados em alcance médio. As ilusões podem ocupar até 6 cubos de 1,5m e também podem criar sensações táteis, como texturas. Criaturas que não saibam que essas são ilusões não conseguem atravessá-las. As ilusões ainda são incapazes de causar e sofrer dano (Von desacredita e permite atravessar as ilusões).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 4 PM)* Uma criatura adjacente cura 5d8+5 PV.
- *Luz (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente é envolta por um halo de luz e recebe +10 em testes de Diplomacia e redução de trevas 10 até o fim da cena.
- *Tranquilidade (Padrão, 4 PM)* Até três criaturas em alcance curto têm sua atitude mudada para indiferente e não podem atacar ou realizar qualquer ação hostil (Von reduz para penalidade de –2 em testes de ataque) até o fim da cena. Ações hostis contra um alvo dissipam a magia.

For 0, Des 2, Con 1, Int 2, Sab 3, Car 5

Perícias Acrobacia +12, Atuação+16, Conhecimento+6, Diplomacia +13, Enganação +11, Intuição +9, Misticismo +6.

Equipamento Camisa bufante aprimorada, capa esvoaçante aprimorada, instrumento musical (varia por aspecto) aprimorado, sapatos de camurça aprimorados.

Tesouro Padrão.

Parceiro O aspecto de Marah é um parceiro veterano que fornece +2 em Atuação e Diplomacia e na CD de suas habilidades que causem as condições enfeitiçado, fascinado e pasmo sem causar dano. Também permite que você utilize Músicas de bardo sem precisar empunhar um instrumento. Caso você viole as Obrigações & Restrições de Marah, o aspecto deixa de apoiá-lo.

Aspecto de Valkaria

A jovem parece cheia de entusiasmo, ansiosa por uma aventura, mas igualmente despreparada. Em qualquer situação de perigo, atira-se de cabeça sem medir riscos. Em batalha, ousa as manobras mais arriscadas sem preocupação com segurança. E, quando está entediada, que quaisquer outros deuses nos ajudem, porque ela fará qualquer coisa para acabar com a paz!

O aspecto de Valkaria nem sempre surge como resposta aos apelos de um devoto — pelo contrário, suas missões muitas vezes envolvem arrancar algum coitado de sua vida pacata para viver uma grande aventura! Foi o caso de Mateo Dasinus, jovem pescador de Callistia, arrastado para uma trama envolvendo a Libertação de Valkaria e a própria Tormenta.

Aspecto de Valkaria

Aspectos e Avatares

Cada deus do Panteão tem apenas um avatar — uma forma poderosa, que a divindade utiliza para descer ao mundo material e lidar com grandes problemas e crises. Glórienn veio em forma de avatar para enfrentar Thwor Khoshkothruk, Megalokk enviou um avatar (o dragão Morte Branca) para devastar o Reino das Torres em Moreania. O avatar pode surgir com diferentes formas físicas, mas suas capacidades e poder são constantes. O avatar é uma materialização de todas as facetas do deus. Essencialmente, uma versão muito menos poderosa (mas ainda magnífica) da própria divindade.

Já aspectos são *partes* de deuses. Alguns podem ser versões da representação típica do deus — Khalmyr enviou um aspecto para guiar a Paladina em Nova Malpetrim. Outros podem ter formas totalmente diversas: Khalmyr pode surgir na forma de um cubo flutuando no ar, de um juiz com um púlpito, de pura luz radiante... Outros ainda podem ou não lembrar fisicamente as representações da divindade, mas são a encarnação de apenas uma de suas facetas.

Por exemplo, quando Khalmyr se manifesta na forma de um cubo, ele é apenas ordem e simetria, não justiça ou bondade.

Aspectos podem ter autonomia e consciência plenas (às vezes até parecendo diferir do deus), ou podem ser conceitos materializados, incapazes de tomar decisões ou mesmo agir fora de seu escopo. Diz-se que Keenn, o antigo Deus da Guerra, surgiu na forma de um aspecto para uma clériga na estrada. O aspecto era um pistoleiro que estava lá apenas para cobrar de sua devota um preço alto — a perda de um olho — pelas façanhas que ela pretendia realizar. O aspecto tinha seu próprio nome e comportamento, mas não podia fazer nada exceto encontrá-la na estrada e arrancar seu olho.

Por isso, embora avatares sejam sempre poderosos, aspectos variam muito em poder. Um mero mascate pode ser um aspecto de Nimb; um pássaro flamejante capaz de imensa destruição pode ser um aspecto de Thyatis. Tudo depende do propósito do aspecto e da(s) faceta(s) do deus que ele personifica.

A única constante é: quando o aspecto de um deus está presente, coisas extraordinárias tendem a acontecer...

Este aspecto costuma ter a aparência de uma garota afoita, em vestes que sugerem ser uma duelista ou mercenária urbana. Tem confiança total nas próprias capacidades — confiança que muitas vezes se mostra excessiva, não justificada... Suas habilidades equivalem as de um aventureiro humano mediano. Ainda assim, fala e age como se pudesse matar o maior dos dragões. Em situações exigindo furtividade, será quase impossível evitar que suas bravatas ruidosas destruam qualquer chance de ação sorrateira.

Cabe ao aspecto de Valkaria fomentar aventuras, transformando pessoas comuns em heróis e levando heróis aonde houver desafios. Mas não é raro vê-lo causando mais problemas do que ajuda a solucionar.

ASPECTO DE VALKARIA — ND 5

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +12, **Percepção** +4

Defesa 24, **Fort** +11, **Ref** +17, **Von** +5, evasão, imunidade a efeitos de movimento e medo, redução de dano 5, resistência a magia +2

Pontos de Vida 180

Deslocamento 12m (8q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo Florete x2 +18 (1d6+8, 15/x3).

Almejar o Impossível Quando o aspecto de Valkaria faz um teste de perícia, um resultado de 19 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

Arrumar Encrenca O aspecto pode passar por espaços ocupados por inimigos sem redução em seu deslocamento e sem necessidade de testes de Acrobacia.

Bloqueio Contundente (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, o aspecto pode fazer um teste de ataque. Se o resultado do teste for maior que o do oponente, evita o ataque e causa 2d6 pontos de dano de perfuração a ele.

Esgrima Acrobática (Movimento) O aspecto percorre até metade de seu deslocamento e, até o final do turno, recebe +5 em testes de ataque, em rolagens de dano e na margem de ameaça.

Estocada Oportunista (Livre) Uma vez por rodada, quando passa por um espaço ocupado por um inimigo, o aspecto pode fazer um ataque corpo a corpo contra ele.

For 2, Des 6, Con 4, Int 2, Sab 0, Car 3

Perícias Acrobacia +12, Atletismo +8.

Equipamento Couraça sob medida, florete certeiro preciso, sapato de camurça aprimorado. **Tesouro** Nenhum.

Parceiro O aspecto de Valkaria é um parceiro veterano que fornece +2 em Acrobacia e em testes opostos e de resistência contra efeitos de movimento. Também permite que você use a habilidade Bloqueio Contundente (veja acima; se evitar o ataque, você causa dano igual ao dano básico de sua arma). Caso você viole as Obrigações & Restrições de Valkaria, o aspecto deixa de apoiá-lo.

CELESTIAIS

Diferentes dos malignos abissais, os celestiais — também conhecidos simplesmente como anjos — são nativos dos reinos de deuses inclinados à bondade, verdade e nobreza.

Celestiais atuam como servos e soldados de tais divindades, sobretudo em seus próprios reinos, onde são muito mais comuns. Suas visitas a Arton são bastante raras, apenas em eventos que exigem intervenção direta dos poderes benignos. Muitas vezes será um celestial a procurar grupos de aventureiros e entregar missões sagradas a eles, ou a surgir para ajudá-los em momentos de grande necessidade. Clérigos poderosos também são capazes de invocá-los em seu auxílio.

Celestiais não buscam adoração ou recompensa; seu objetivo maior é proteger devotos de suas respectivas divindades, podendo se sacrificar para isso. São obviamente inimigos dos abissais, caçando-os para revelar suas maquinações, devolvê-los a seus reinos de origem ou destruí-los por completo. Celestiais agem e se comportam como paladinos — ou, seria mais correto dizer, paladinos agem como celestiais. De fato, ao longo da história de Arton, houve paladinos tão nobres e heroicos que acabaram transformados em anjos, seguindo com sua missão sagrada para todo o sempre.

Assim como acontece com abissais, também se acreditava que a moral e ética dos celestiais fosse imutável, inabalável, uma certeza universal. Não seria possível corromper sua pureza e nobreza sem matá-los. Mas isso não é uma verdade total. Existem celestiais — sobretudo aqueles ligados a deuses inconstantes, como Nimb — capazes de atos inconsequentes e egoístas. Alguns fogem ao controle de seus mestres, exercendo justiça como acreditam ser mais certo. Outros abandonam seus deveres em busca de paz e felicidade, ou acabam apaixonados por mortais (afinal, há um motivo para existirem os aggelus). Conta-se histórias de aventureiros convocados pelos deuses para capturar ou mesmo destruir esses anjos rebeldes.

PILLY

Em um primeiro momento, a criaturinha lembra uma fada, com suas quatro finas asas de inseto que brilham ao sol com as cores do arco-íris. Tem cabelo farto, em tons metálicos de prata e ouro. Veste uma toga simples, mas graciosa, feita de folhas e pétalas.

Pilly estão entre os menores celestiais conhecidos, e também entre os mais fracos. Eram muito comuns e numerosos no antigo Reino de Glórienn; hoje são poucos, encontrados nos reinos de Allihanna, Marah e Lena, além de alguns pontos de Arton. Não existem para lutar, mas para alegrar e divertir: percorrem o mundo procurando aqueles em desalento, como crianças assustadas, sonhadores frustrados, artistas deprimidos, parentes ou amantes saudosos, e outros que poderiam se beneficiar de um sorriso ou risada.

Por seu tamanho e fragilidade, os pilly costumam evitar qualquer confronto: diante de algum perigo, fogem o mais rápido possível para tentar alertar celestiais mais poderosos. São às vezes empregados por clérigos ou por outros celestiais como mensageiros, embora seja necessário ter certa paciência, pois os pilly tendem a perder o foco e esquecer suas tarefas. Alguns também aceitam acompanhar conjuradores divinos para ajudá-los (ou tentar diverti-los quando os consideram sérios demais).

PILLY — ND 3

Espírito (celestial) Minúsculo

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +14, **Von** +5
Pontos de Vida 22
Deslocamento Voo 18m (12q)

Raio Iridescente (Padrão) O pilly dispara um raio colorido em criaturas em alcance médio a sua escolha. Cada criatura sofre 2d4+6 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 18 reduz à metade).

Sono Tranquilo (Padrão) O pilly emana um pó fino de suas asas, que cobre um raio de 9m. Criaturas à escolha dele nessa área ficam inconscientes e caídas (Fort CD 18 reduz para exaustas por 1d4 rodadas). *Cansaço*.

Velocidade Celestial (Livre) O pilly aumenta seu deslocamento para 24m por 1 rodada, mas nesse turno só pode executar ações de movimento. Ele só pode usar esta habilidade no início do seu turno.

For –3, **Des** 4, **Con** –1, **Int** 1, **Sab** 0, **Car** 3

Perícias Acrobacia +9, Conhecimento +6, Diplomacia +8.
Tesouro Metade.
Parceiro Um pilly parceiro fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* reduz o custo de magias divinas de encantamento em -1 PM. *Veterano:* como acima, e você ganha deslocamento de voo 9m. *Mestre:* como acima, mas muda a redução de custode magias de encantamento para –2 PM.

LUMINAR

A manifestação divina se revela como uma pequena esfera flutuante de luz branca e pura, mais brilhante que uma tocha. Ela fala com voz leve, musical e melodiosa.

Luminares são celestiais muito amistosos e bem-intencionados, sempre dispostos a ajudar da melhor forma que puderem. Normalmente fazem isso lançando bênçãos e magias de cura, ou trazendo inspiração e esperança. Falam todos os idiomas, sendo capazes de se comunicar com qualquer criatura.

Embora se esforcem para impedir os planos dos demônios, luminares quase nunca entram em combate — sua própria aura sagrada muitas vezes basta para desencorajar os malignos. Quando isso não basta, usam raios de luz contra os oponentes. E, em casos extremos, podem se sacrificar em uma detonação luminosa para proteger heróis valorosos.

LUMINAR — ND –

Espírito (celestial) Minúsculo

Iniciativa +12, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa —, **Fort** —, **Ref** —, **Von** —, imunidade a dano (exceto trevas) e a efeitos de sentidos
Pontos de Vida —
Deslocamento Voo 9m (6q)

Abençoar (Padrão) Criaturas à escolha do luminar em alcance curto recebem +1 em testes de ataque e de resistência até o fim da cena.
Aliviar (Padrão) O luminar emite uma luz suave que cura 2d8+2 PV de uma criatura em alcance curto.
Sacrifício (Completa) O luminar se transforma em uma luz forte que aquece um raio de 9m. Criaturas escolhidas pelo luminar nessa área curam 6d8+6 pontos de vida. Após usar esta habilidade, o luminar desaparece para sempre.

Ser de Luz O luminar não tem corpo físico e sua manifestação no plano material é apenas uma luz que varia de intensidade, mas que ilumina um raio de 9m. Ele é imune a todos os tipos de dano, exceto trevas, e é destruído quando sofre dano desse tipo.

For —, Des 5, Con —, Int –2, Sab 1, Car 1

Perícias Diplomacia +8, Intuição +8.
Tesouro Nenhum.
Parceiro Um luminar parceiro fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para curar 2d4 PV por luz ou causar 2d4 pontos de dano não letal de luz em uma criatura em alcance curto. *Veterano:* como acima, mas você também pode gastar 2 PM para conceder um bônus de +2 em seus testes de ataque e de resistência, e nos de seus aliados em alcance curto, por 1 rodada. *Mestre:* como acima, mas você pode gastar 3 PM para curar 6d4 PV ou causar 6d4 pontos de dano não letal de luz.

Pilly e Luminar

Protetor

PROTETOR

Ele tem a aparência de um humano, embora claramente não o seja. Sua aura transmite uma sensação de confiança e conforto. Veste uma toga longa e esvoaçante, presa na cintura por uma corda, deixando braços e pés nus. Empunha uma maça dourada e um escudo redondo, que exibe um símbolo sagrado. Mas são as grandes asas emplumadas, brancas e luminosas, que mais evidenciam sua verdadeira natureza.

O celestial protetor, também conhecido como "anjo da guarda", tem aparência humanoide — podendo ser humano, elfo, anão, hynne ou outra raça, conforme aqueles que esteja protegendo. Protetores estão entre os anjos mais atuantes em Arton, buscando defender os fracos e inocentes contra as forças do mal, sobretudo demônios e outros seres malignos. Muitas vezes agem sozinhos, a mando de seus criadores, mas também podem se aliar a outros campeões do bem em momentos de necessidade. Não é raro um protetor recrutar heróis para ajudá-lo a enfrentar desafios que ele próprio não consiga vencer.

Protetores são combatentes inflamados, avançando contra os inimigos com determinação. Quando atuam em grupo, formam grandes paredes de escudos em pleno ar, capazes de amedrontar o mais feroz adversário.

PROTETOR — ND 7

Espírito (celestial) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 32, **Fort** +18, **Ref** +9, **Von** +14, redução de dano 10, resistência a magia +3
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Maça +24 (2d8+20, 19, mais 4d6+10 luz).
Aura Protetora (Movimento) Aliados do protetor em alcance curto recebem +2 na Defesa e em testes de resistência até o fim da cena.

Rasante Quando um protetor executa uma investida voando contra um inimigo no solo, seu ataque causa +4d6 pontos de dano de luz.
Voo em Formação Se dois ou mais protetores estiverem voando e adjacentes entre si, cada um deles recebe +2 em testes de ataque e na Defesa e não pode ser flanqueado.

For 5, Des 2, Con 4, Int 1, Sab 3, Car 4

Perícias Diplomacia +13, Intuição +12, Religião +12.
Equipamento Escudo pesado, maça banhada a ouro. **Tesouro** Padrão.

SHIRADI

Com o dobro da altura de um homem, a criatura lembra um grande felino humanoide — de postura bípede, mas com cabeça, garras e cauda de leão. Tem músculos poderosos, pelagem dourada que brilha como o sol e grandes asas emplumadas. Veste apenas calças de tecido e braçadeiras. Apesar do aspecto feral, tem porte majestoso e olhar de superioridade.

Shiradi são celestiais campeões da liberdade. Percorrem os planos guerreando contra tiranos, enfrentando regimes ditatoriais e combatendo a escravidão. Um de seus principais objetivos é libertar

Shiradi

prisioneiros de demônios, dragões e outros monstros poderosos: com esse propósito, é bem possível que procurem aventureiros para ajudá-los.

Diferente do que sua aparência animalesca sugere, shiradi são observadores e planejadores cautelosos, preferindo ter estratégias claras antes de agir. Escolhem táticas para surpreender e assustar seus oponentes, especialmente aqueles que esperam enfrentar "apenas um celestial solitário". Contudo, assim como os gatos, também têm certa tendência de "brincar" um pouco com suas presas antes de abatê-las. Costumam zombar dos inimigos encurralados, como uma forma de mostrar que estão em vantagem e oferecer rendição.

Shiradi também gostam de anunciar sua presença de lugares altos, da forma mais dramática e teatral possível.

SHIRADI

ND 7

Espírito (celestial) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +10, faro, visão no escuro

Defesa 29, **Fort** +14, **Ref** +19, **Von** +7, evasão aprimorada, imunidade a efeitos de metabolismo e de movimento e surpreendido, redução de dano 10

Pontos de Vida 299

Deslocamento 9m (6q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Garras x2 +26 (2d12+18, 19).

Brincar com a Comida (Padrão) O shiradi faz dois ataques de garra contra uma criatura. Esses ataques causam dano não letal e, se ambos acertarem, a criatura é arremessada 6m em uma direção à escolha do shiradi e fica confusa por 1 rodada (Fort CD 24 reduz o arremesso para 3m e evita a condição).

Entrada Majestosa Quando uma criatura vê o shiradi pela primeira vez na cena, fica fascinada por 1d4+1 rodadas (Von CD 24 reduz para 1 rodada).

Presença Libertadora Criaturas em alcance curto do shiradi recebem +5 em testes contra efeitos de movimento.

Rugido Divino (Padrão) Criaturas em alcance curto do shiradi ficam apavoradas por 1d4 rodadas e depois abaladas (Von CD 24 reduz para abaladas por 1d4+1 rodadas). *Recarga (movimento).*

For 4, Des 3, Con 4, Int 2, Sab 1, Car 6

Perícias Atuação +13 (+23 em locais elevados), Furtividade +12, Investigação + 9, Intimidação +13.

Equipamento Símbolo sagrado de Valkaria. **Tesouro** Nenhum.

INEVITÁVEL

Visto à distância, poderia muito bem ser um guerreiro tapistano de loriga dourada, manto tinto e espada em riste. Quando chega mais perto, contudo, percebe-se não ser feito de carne e sangue — mas de pistões, placas, engrenagens e outras partes mecânicas. Ele empunha uma espada brilhante e, entre as frestas de seus mecanismos, emana pura luz divina.

Inevitáveis são construtos celestiais forjados pelos deuses para encontrar e punir transgressores. Existem para caçar aqueles que violam a ordem natural — sendo essa "ordem natural" diferente para cada divindade. Portanto, embora sejam mais frequentemente criados por Khalmyr, Tanna-Toh e Azgher, outros deuses também podem forjá-los de acordo com suas próprias metas e objetivos.

Desde quando é criado até sua destruição, um inevitável é obcecado com completar sua tarefa, não importando o quão perigoso ou furtivo seja o infrator. Sua caçada talvez se arraste por meses ou anos, talvez atravesse continentes e mares, até mesmo reinos divinos. Não importa. Enquanto viver, o construto sagrado vai perseguir seu alvo.

A punição normalmente é a morte do transgressor. Contudo, o construto também pode obrigar o culpado a corrigir seu erro, talvez cumprindo uma missão em nome de sua divindade. Embora obstinado, um inevitável não é inconsequente ou suicida — ele persegue seu alvo de forma inteligente, calculada, atacando no momento oportuno. Com a paciência dos seres imortais, espera pelo tempo que for necessário até que o alvo se revele ou fique vulnerável.

Inevitáveis existem em vários tipos e com várias funções. O fado, o mais comum, lembra um centauro e costuma rastrear criminosos fugitivos. O probo, um soldado humanoide, persegue aqueles que descumprem grandes promessas, acordos e tratados. Por fim, os poderosos parcus caçam aqueles que tentam trapacear a morte, como necromantes, vampiros, liches e outros mortos-vivos (sim, isso inclui osteon que venham a se tornar excessivamente notórios).

Conta-se histórias de inevitáveis que, após cumprirem sua missão, foram destituídos de suas habilidades mais poderosas — e então deixados livres para desfrutar do resto de suas existências. Alguns seguiram como devotos de sua divindade criadora, ou se tornaram aventureiros, ou ambos.

Habilidades de Inevitáveis

Todos os inevitáveis partilham das seguintes habilidades.

Encontrar o Culpado O inevitável sempre sabe a localização da criatura que deve caçar, como se estivesse permanentemente sob efeito da magia *Localização* com área equivalente a toda Arton.

Investir a Culpa Cada inevitável é criado para caçar uma criatura específica. Contra essa criatura, ele recebe +5 em testes de perícia e seus ataques causam +2d6 pontos de dano de luz.

Visão da Justiça O inevitável está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

Probo

Fado

ND 8

Construto (inevitável) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, cura acelerada 5, resistência a dano 10, imunidade a fogo, resistência a magia +5
Pontos de Vida 330
Deslocamento 12m (8q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo *Corrente de espinhos sagrada* x2 +23 (1d10+17, 19, mais 2d6 fogo).
Derrubar e Desarmar (Livre) Se o fado acerta um ataque de corrente de espinhos, pode fazer a manobra derrubar ou a manobra desarmar (teste +29).

For 4, Des 2, Con 4, Int —, Sab 3, Car –2

Perícias Religião +11, Sobrevivência +11.
Equipamento *Corrente de espinhos sagrada*. **Tesouro** Nenhum.

Probo

ND 11

Construto (inevitável) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 40, **Fort** +16, **Ref** +9, **Von** +22, cura acelerada 5, imunidade a frio, redução de dano 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 550
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 58
Corpo a Corpo *Espada bastarda sagrada* x3 +26 (1d10+23, 19, mais 2d6 frio).
Analisar Suspeito (Completa) O probo analisa uma criatura em alcance médio. Até o fim do dia, ele recebe +3 em testes de perícia contra ela.
Ler Seus Direitos (Movimento, 3 PM) Uma criatura em alcance curto fica pasma por 1 rodada, ou atordoada por 1 rodada se for a criatura que o probo deve caçar (Fort CD 31 evita).
Negar Recurso (Movimento, 3 PM) Uma criatura em alcance médio do probo faz um teste de Vontade (CD 31). Se falhar, não pode utilizar uma habilidade à escolha do probo até o fim da cena (para esse efeito, cada magia da criatura conta como uma habilidade). Uma mesma criatura só pode ter uma habilidade negada por vez.
Magias Como um clérigo de 11º nível (CD 31).

- *Disfarce Ilusório (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, o probo muda a própria aparência, incluindo seu equipamento e os odores e as sensações que transmite. Isso afeta altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. Ele recebe +20 em testes de Enganação para disfarce (Von desacredita).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O probo escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Imobilizar (Padrão, 7 PM)* Uma criatura em alcance curto fica paralisada (Von muda para lenta). A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, liberta-se do efeito.
- *Silêncio (Padrão, 3 PM, sustentada)* O probo cria uma esfera de 6m em alcance médio. Criaturas nessa área ficam surdas e não podem lançar magias.

For 5, Des 2, Con 3, Int 0, Sab 3, Car 1

Perícias Conhecimento +9, Diplomacia +10, Intuição +10, Misticismo +9, Nobreza +9, Religião +10.

Inevitável: Habilidades de Raça

Embora inevitáveis sejam criados com um único propósito e não tenham o livre arbítrio necessário para se tornarem aventureiros plenos, é possível encontrar golens feitos a partir de partes e peças de um desses seres. Se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, esses inevitáveis podem ser usados como um tipo de chassi para golens despertos (p. 134).

Chassi Dourado. Carisma +2, Força +1. Você pode gastar 1 PM para marcar uma criatura em alcance curto como culpada. Até o fim da cena, ou até você usar esta habilidade em outra criatura, você sempre sabe onde a criatura culpada está e, uma vez por rodada, um de seus ataques contra essa criatura causa +1d6 pontos de dano de luz.

Equipamento *Espada bastarda sagrada*, loriga segmentada. **Tesouro** Nenhum.

Parcus

ND 14

Construto (inevitável) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 44, **Fort** +22, **Ref** +14, **Von** +28, cura acelerada 10, imunidade a eletricidade e trevas, resistência a magia +5, redução de dano 15
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Dois punhos trovejantes x2 +34 (2d8+12 impacto, 19/x3, mais 2d8 eletricidade).
Aura de Luz No início de cada turno do parcus, todas as criaturas em um raio de 9m dele sofrem 8d6 pontos de dano de luz.
Aura Antimagia O parcus está permanentemente cercado por uma aura de 9m de raio que gera um efeito semelhante ao da magia *Campo Antimagia*.
Corrente de Relâmpagos (Padrão) Criaturas à escolha do parcus em alcance médio sofrem 8d8 pontos de dano de eletricidade e 8d8 pontos de dano de luz (Ref CD 37 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Sentença de Re-Morte (Padrão) Uma vez por cena, o parcus marca uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, essa criatura não pode curar pontos de vida nem receber PV temporários e, se for um morto-vivo, fica alquebrada (Fort CD 37 evita o efeito sobre pontos de vida e reduz a condição para esmorecido).
Vingador Celestial (Reação) Quando é reduzido a 350 PV ou menos, até o fim da cena o parcus recebe deslocamento de voo 12m, sua cura acelerada aumenta para 15, seu dano de luz se torna maximizado e a área de suas auras aumenta para 30m.

For 7, Des 3, Con 4, Int 0, Sab 4, Car 3

Perícias Conhecimento +11, Intuição +20, Misticismo +11, Sobrevivência +15.
Tesouro Nenhum.

PÉGASO

Surge diante de vocês um magnífico cavalo mágico com asas, branco e brilhante como a lua cheia. Sua aura de nobreza e bondade deixa claro tratar-se de um animal sagrado.

Pégasos são cavalos celestiais criados por deuses de bondade e justiça, sobretudo Khalmyr. De fato, quando o Deus da Justiça liderava o Panteão, existia apenas um único Pégaso — sua montaria sagrada pessoal, utilizada quando seu avatar visitava este mundo. Talvez a perda da liderança tenha levado Khalmyr a perder também seu corcel pessoal, ou talvez sua escolha tenha sido ofertar esse privilégio a outros. De qualquer forma, hoje existem numerosos pégasos não apenas no Reino de Khalmyr, mas também nos reinos de vários outros deuses.

Apesar da aparência equina, pégasos são inteligentes e podem falar. Às vezes percorrem Arton para servir àqueles que provem ser dignos dessa honra — eles aceitam ser cavalgados apenas por devotos de deuses que tenham paladinos. Apesar de sua bravura em combate contra o mal, pégasos em estado selvagem são assustadiços e muito difíceis de amansar.

Alguns dizem que o Pégaso de Khalmyr original se sacrificou para criar todos os outros. Outros afirmam que o cavalo alado primordial ainda vive, surgindo subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres.

PÉGASO

ND 3

Espírito Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +13, **Ref** +10, **Von** +4, imunidade a encantamento e medo, resistência a magia arcana +5
Pontos de Vida 105
Deslocamento 15m (10q), voo 24m (16q)

Corpo a Corpo Cascos +14 (2d8+5).
Investida Aérea Quando faz uma investida alada, o pégaso causa +2d8 pontos de dano com seus cascos e pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover no mesmo sentido e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

For 6, Des 2, Con 3, Int 0, Sab 2, Car 2

Perícias Atletismo +11, Intuição +10.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O pégaso é um parceiro montaria (Grande) que aceita apenas devotos de deuses que possuem paladinos e que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe +2 em Intuição e seu deslocamento muda para 15m (um pégaso iniciante ainda não consegue voar com um cavaleiro). *Veterano:* como acima, mas seu deslocamento muda para voo 15m e você recebe +2 em Vontade. *Mestre:* você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar) e +2 em testes de ataque.

PÉGASO DE KHALMYR

ND 15

Espírito (celestial) Grande

Iniciativa +16, **Percepção** +19, faro, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +22, **Ref** +15, **Von** +28, imunidade a encantamento e medo, resistência a magia arcana +15
Pontos de Vida 750
Deslocamento 18m (12q), voo 36m (24q)

Pontos de Mana 50
Corpo a Corpo *Cascos* x2 +39 (4d10+35).
Asas Guardiãs As asas do Pégaso de Khalmyr funcionam como uma aura com 9m de raio. Aliados do pégaso nessa área recebem redução de dano 5.
Aura de Ordem O Pégaso emana uma aura de ordem com 30m de raio. Criaturas que comecem seu turno dentro da aura sofrem –20 em Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem e não podem mentir deliberadamente enquanto estiverem na área. Além disso, seus efeitos de encantamento, ilusão e transmutação são dissipados (Von CD 40 reduz a penalidade para –10, permite mentir e não dissipa os efeitos).
Cascos Sagrados Os cascos do Pégaso são armas mágicas que causam +2d8 de dano contra devotos de deuses que canalizam apenas energia negativa e criaturas malignas (a critério do mestre).
Meteoro (Completa) O Pégaso faz uma investida alada contra uma criatura e ataca com seus dois ataques de cascos. Ambos os ataques recebem o bônus de +2 da investida e causam +4d10 pontos de dano cada, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.
Ver Além das Mentiras O Pégaso está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.
Magias Como um clérigo de Khalmyr de 15º nível (CD 40).

- *Heroísmo (Padrão, 12 PM)* Uma criatura adjacente fica imune a medo, recebe 40 PV temporários e +6 em testes de ataque e rolagens de dano contra o inimigo de maior ND na cena.
- *Sopro da Salvação (Padrão, 14 PM)* O Pégaso sopra um cone de 9m que cura 4d8+4 PV e remove todas as seguintes condições dos aliados na área: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enfeitiçado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.
- *Viagem Planar (Padrão, 12 PM)* O Pégaso e até 5 criaturas voluntárias que ele esteja tocando viajam para outro Plano.

For 8, Des 3, Con 5, Int 1, Sab 3, Car 5

Perícias Atletismo +21, Diplomacia +18, Guerra +14, Intuição +21, Nobreza +14, Religião +16.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O Pégaso de Khalmyr é um parceiro montaria (Grande) mestre que aceita ser montado apenas por personagens que julgue dignos ou que sejam devotos de Khalmyr. Ele fornece os seguintes benefícios: seu deslocamento muda para 18m (voo 36m) e você recebe uma ação de movimento extra por turno (apenas para se deslocar). Além disso, você pode lançar *Círculo da Justiça*. Caso aprenda essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Pégaso

MUHIR

O recém-chegado passaria por um elfo de linhagem nobre, mas parece ser muito mais. A armadura e a espada magníficas por certo não foram forjadas neste mundo. Os olhos brilham com tonalidades metálicas. O cabelo longo e luminoso esvoaça mesmo sem vento, as orelhas se alongam quase como antenas.

Embora estejam entre os maiores guerreiros celestiais em todos os Planos, os muhir não servem diretamente aos deuses — ou, pelo menos, não seguem seus comandos. Muhir são como cavaleiros errantes, viajando pelos mundos sem destino, combatendo o mal onde o encontram. Suas existências são inconstantes e repletas de aventuras. Nunca permanecem muito tempo na mesma cidade, ou sequer no mesmo mundo! Não têm metas, objetivos ou missões, apenas se deixando levar pelo acaso, surgindo quando menos se espera.

Assim, um muhir não vai necessariamente perseguir a maior ameaça na região, nem investigar em busca de inimigos secretos, preferindo lidar com problemas que estejam bem à vista. Ele pode vagar de aldeia em aldeia, envolvendo-se com problemas triviais de camponeses, enquanto um dragão destrói castelos a pouca distância dali!

Um muhir não tem apreço por sutileza e furtividade, sempre lutando abertamente e com os melhores ataques à disposição — tipicamente uma espada bastarda sagrada. Ele também utiliza um par de pistolas celestiais, surpreendendo adversários em fuga.

Armadura dos Neladriel

Composta de placas impossivelmente leves, essa *meia armadura reforçada guardiã de mitral* existe apenas na posse dos muhir ou de valorosos heróis presenteados pelos celestiais. Ela conta como uma armadura leve para fins de aplicar sua Destreza na Defesa e para uso de habilidades que normalmente não podem ser usadas com armadura pesada (como Escaramuça e Evasão). *Armadura específica maior, preço T$ 65.000.*

Muhir

MUHIR — ND 15

Espírito (celestial) Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +22, **Ref** +28, **Von** +15, evasão aprimorada, imunidade a eletricidade, encantamento, dano de luz e fogo, redução de dano 10, vulnerabilidade a trevas
Pontos de Vida 750
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 77
Corpo a Corpo *Espada bastarda* x2 +41 (4d8+25, 17, mais 1d6 fogo).
À Distância Duas *pistolas* +39 (2d6+20, 18/x4, mais 1d6 fogo).
Armas Divinas Qualquer arma empunhada pelo muhir causa +1d6 pontos de dano de fogo (já contabilizado) e se torna *sagrada* (*Tormenta20*, p. 336).
Foco Momentâneo (Movimento) O muhir escolhe uma perícia. Até o fim da cena, ou até usar esta habilidade novamente, ele recebe +10 nessa perícia, mas sofre –5 em todas as demais perícias.
Golpe Pessoal (Reação, 3 PM) Uma vez por rodada, quando acerta uma criatura com um ataque corpo a corpo, o muhir também causa 10d6 pontos de dano de eletricidade em criaturas a sua escolha em alcance médio da criatura atingida.
Investida Surpreendente (Reação) Quando o muhir faz uma investida, a criatura que ele ataca fica surpreendida contra esse ataque. Uma criatura só é surpreendida por esta habilidade uma vez por cena.
Não Tão Rápido! (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance natural do muhir se move voluntariamente para fora desse alcance, ele faz um ataque à distância com uma de suas pistolas contra ela. O muhir não sofre a penalidade de –5 por fazer um ataque à distância contra um oponente envolvido em combate corpo a corpo nesse ataque.
Saque Rápido O muhir pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.
Magias Como um conjurador divino de 15º nível (CD 40).

- *Heroísmo (Padrão, 12 PM)* Uma criatura adjacente fica imune a medo, recebe 40 PV temporários e +6 em testes de ataque e rolagens de dano contra o inimigo de maior ND na cena.
- *Libertação (Padrão, 15 PM)* Cinco criaturas em alcance curto ficam imunes a efeitos de movimento, e ignoram qualquer efeito que impeça ou restrinja seu deslocamento.
- *Sopro da Salvação (Padrão, 14 PM)* O muhir sopra um cone de 9m que cura 4d8+4 PV e remove todas as seguintes condições dos aliados na área: abalado, atordoado, apavorado, alquebrado, cego, confuso, debilitado, enfeitiçado, enjoado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, paralisado, pasmo e surdo.

For 7, Des 7, Con 6, Int 3, Sab 2, Car 6

Perícias Atuação +19, Cura +15, Intimidação +19, Religião +15.
Equipamento *Armadura dos Neladriel*, balas x20, espada bastarda certeira precisa, pistola certeira maciça x2.
Tesouro Metade.

OREL

Não há dúvida de que aquele ser não pertence a este mundo, nem poderia existir por meios naturais. Não parece ser uma criatura feita de realidade: sua forma é metálica e geométrica, em retas, curvas e ângulos, mudando lenta e continuamente de uma configuração para outra. Em alguns momentos tem apenas duas dimensões, às vezes três, e provavelmente pode ter mais. Não tem olhos ou feições visíveis, mas sua geometria parece se ajustar conforme suas atitudes.

Orel são poderosos celestiais da ordem que se apresentam como conceitos matemáticos e formas geométricas. Podem ser círculos, triângulos e quadrados, ou também trapézios, dodecaedros e outras formas, ou mais de uma. Alguns mantêm uma aparência fixa, outros ficam em constante mutação. Outros ainda são formados por conjuntos flutuantes de várias figuras.

Orel têm a missão de rastrear cabalas de demônios escondidas entre a população mortal. Suas formas matemáticas causam náusea aos inimigos, pois personificam rigidez, precisão e ordem absolutas. Em combate, orel utilizam magia — são os maiores conjuradores arcanos entre os celestiais. Escolhem um oponente e atacam sem piedade, mas também podem retardar ou atrapalhar grandes grupos.

Ainda que seus alvos principais sejam demônios, já houve casos em que um orel confrontou aventureiros que realizaram ações de grande perturbação da ordem.

OREL — ND 16

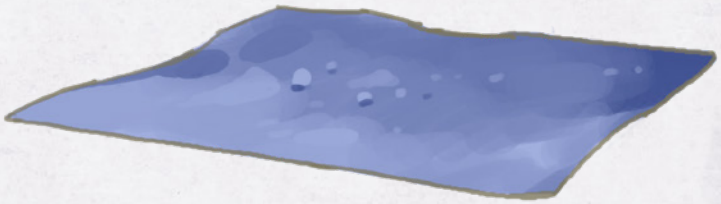
Espírito (celestial) Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +19, percepção às cegas (médio)
Defesa 51, **Fort** +24, **Ref** +16, **Von** +30, imunidade a eletricidade e encantamento, redução de dano 20, resistência a magia +5
Pontos de Vida 400
Deslocamento Voo 18m (12q)

À Distância Feixe luminoso x4 +44 (8d6+27 luz).
Aura de Bondade O orel emana uma aura de bondade com 9m de raio. Aliados do orel dentro da aura recebem imunidade a encantamento e +5 na Defesa e em testes de resistência. Além disso, inimigos que comecem seus turnos na área ficam cegos (Von CD 44 evita).
Conjurador Angelical O orel pode lançar e sustentar qualquer magia arcana de 4º círculo ou menor sem gastar PM como um mago de 16º nível (CD 44).
Geometria Divina (Completa) O orel lança duas magias com execução de ação padrão ou menor.
Recomposição Divina No início do seu turno, se não tiver sido reduzido a 0 PV ou menos, o orel volta a ter 400 PV.
Sentidos Superiores O orel está sempre sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

For 0, Des 0, Con 1, Int 5, Sab 5, Car 4

Perícias Conhecimento +19, Diplomacia +18, Intuição +19, Misticismo +19, Religião +21.
Tesouro Nenhum.



Orel

FÚRIA EXTREMA

Sua chegada é anunciada pelo som celestial de gongos e trombetas. Surge uma criatura de aspecto humano, mas alta como uma casa. Tem cabelos longos e flamejantes, e olhos como sóis furiosos. Sobre os ombros, um grande manto feito de chamas esvoaçando em volta. Em vez de mãos, tem grandes espadas de metal incandescente.

Extremos são os celestiais mais poderosos que existem — isso é, quando existem. Estes seres não ocorrem naturalmente. Surgem apenas durante eventos extraordinários, quando os deuses estão diretamente envolvidos, ou quando o próprio destino do mundo está em jogo. O lendário Paladino de Arton, quando se voltou contra os deuses e alcançou sua forma extraplanar final, tornou-se um celestial extremo.

Exceto pelo Paladino Extremo, nenhum outro celestial de tamanha magnitude se manifestou em Arton nos últimos séculos. Relatos sobre outros extremos datam de antigas escrituras sagradas, anteriores à Grande Batalha. Dizem que, no passado remoto, havia celestiais extremos chamados fúrias — eram os soldados supremos dos deuses. Contudo, após incidentes graves como a Revolta dos Três e o roubo dos Rubis da Virtude, o Panteão teria se tornado conturbado demais para criá-los. Outros ainda sugerem que, por seu imenso poder, extremos são propensos demais a acabar corrompidos e desafiar seus mestres, como o Paladino de Arton. Assim, hoje sua convocação seria reservada apenas para emergências cósmicas absolutas.

Fúrias são a expressão máxima do bem e da ordem, mas sua função não é proteger ou curar — é trazer punição e destruição ao mal e a seus asseclas. São apreciadores do combate, quando serve a propósitos divinos. Tão logo surgem, atacam seu alvo com força total, sem discursos ou ofertas de rendição. Sua tática preferida é usar o olhar fumegante para desestabilizar os oponentes, antes de investir com as espadas de fogo divino. Fúrias agem sozinhos; são simplesmente poderosos demais para precisar de ajuda.

FÚRIA EXTREMA — ND 20

Espírito (celestial) Colossal

Iniciativa +20, **Percepção** +20, percepção às cegas (longo)
Defesa 61, **Fort** +32, **Ref** +30, **Von** +20, imunidade a efeitos mentais, de metabolismo e de movimento e a medo, metamorfose e trevas, redução de dano 40
Pontos de Vida 1.200
Deslocamento 12m (8q), voo 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas lâminas flamejantes +54 (5d8+20 fogo mais 5d8+20 luz).
Celeridade Divina O fúria extrema pode executar uma ação padrão adicional em cada um de seus turnos.
Fogo Sagrado O dano de fogo e o dano luz causados pelo fúria extrema ignoram 30 pontos da redução de dano cada e, contra criaturas imunes a fogo ou luz, ainda causam metade do dano. Além disso, quando sofre dano de fogo ou luz, o fúria recupera pontos de vida em vez de perdê-los.
Halo de Terror Absoluto No início de cada turno do fúria, criaturas em um raio de 9m sofrem 6d8 pontos de dano de fogo e 6d8 pontos de dano de luz e ficam apavoradas (Von CD 49 reduz à metade e muda a condição para abalado). Uma criatura imune a medo ainda fica abalada se falhar na resistência, mas não se passar no teste.
Liberar Essência Celestial (Reação) Caso o fúria seja reduzido a 0 PV ou menos, ele explode, causando 15d8 pontos de dano de fogo e 15d8 pontos de dano de luz em todas criaturas em um raio de 30m (Ref CD 49 reduz à metade).
Olhar Fumegante (Padrão) Uma criatura em alcance longo sofre 15d8 pontos de dano de fogo e 15d8 pontos de dano de luz, fica ofuscada por 1 rodada e em chamas (Ref CD 49 reduz à metade e evita as condições). *Recarga (movimento).*
Retribuição Quando uma criatura causa dano ao fúria, sofre a mesma quantidade de dano (Fort CD 49 reduz à metade).
Teletransporte (Movimento) O fúria se teletransporta para um espaço desocupado que ele possa perceber a até 30m.
Ver Além da Mentira O fúria extrema está permanentemente sob o efeito básico da magia *Visão da Verdade*.

For 15, Des 10, Con 15, Int 0, Sab 8, Car 10

Tesouro Lâmina flamejante (CD 35 para extrair, reduz em 1 PM o custo para fabricar uma *vingadora sagrada*).

Dragão Celestial, Dragonete, Dríade, Duende, Eiradaan, Gênio da Luz, Gênio do Ar, Guarda*, Hallus'tir, Instrumento Divino, Mashin, Ninfa, Rarvnaak, Sílfide, T'Peel.

Fúria
Extrema

FADAS

Sílfides e silfos, com seu tamanho diminuto e asas graciosas, talvez sejam as fadas mais conhecidas de Arton — mas nem de longe são as únicas. Os seres feéricos são muitos e variados, nascidos da magia presente nas paisagens de Arton, mantendo uma conexão poderosa com algum ambiente natural. Existem fadas relacionadas a florestas, montanhas, rios, mares, ventos... enfim, tudo que é puro, espontâneo e intocado.

Os seres feéricos têm temperamentos variados, de cordiais e brincalhões a reclusos e rabugentos. Mas um traço comum que quase todos apresentam é um certo grau de imaturidade, por assim dizer: mesmo os mais antigos e inteligentes podem se comportar como crianças, incapazes de controlar as próprias emoções. Ficam frustrados e zangados com facilidade, especialmente quando seus desejos são negados. Por outro lado, mesmo a mais simples brincadeira logo lhes devolve a alegria.

Essa busca constante por recreação e novidade acaba levando-os ao envolvimento com aventureiros, desde simples travessuras (que podem ser inofensivas ou perigosas) até duelos apaixonados ou relações amorosas. Fadas são caóticas, volúveis, imprevisíveis; quase nunca acham importante dizer a verdade ou manter promessas. Fazem apenas o que estão dispostas a fazer, exceto quando se afeiçoam muito a alguém — nesse caso não medem esforços para agradar e proteger o objeto de seu interesse.

Embora boa parte das fadas tenha aparência feminina, algumas também são masculinas, mas todas são sempre cercadas de um ar mistico de beleza ou com aparencia curiosa capaz de fascinar as raças humanas de Arton.

DRÍADE

A criatura de pele esverdeada e cabeleira lembrando folhagens mal parece humana — mas é uma visão fugidia. Quando vocês olham outra vez, ela aparenta ser uma linda jovem de olhos amendoados e misteriosos. Seu cabelo lembra a textura das folhas das árvores mais cheias de vida, e sua pele, madeira oleada e polida à perfeição.

Dríades são fadas magicamente ligadas a bosques e florestas. Elas defendem as árvores, algumas vezes entrando em conflito com lenhadores e desbravadores, pois são capazes de tudo para evitar que a vida natural nas redondezas seja destruída.

Embora todas as fadas amem a natureza, uma dríade também tem outra razão para protegê-la: sua alma fica abrigada em uma árvore muito antiga, com séculos de idade. Não importa quantas vezes o corpo humanoide da dríade seja destruído, ela sempre voltará, renascida como um grande fruto em sua árvore poucos dias depois. A única forma de matar uma dríade é destruindo essa árvore. Assim, ao derrubar um bosque ou floresta para construir uma aldeia, é bem possível que colonos humanos estejam assassinando uma ou mais destas fadas.

Dríades são pacíficas, preferindo enganar e despistar em vez de lutar. Quando forçadas a isso, sua tática preferida é enfeitiçar ou seduzir inimigos para que lutem em sua defesa.

Não é incomum que dríades se apaixonem por seres de outras raças, e vice-versa — pois podem alterar livremente sua aparência, entre um ser vegetal e uma forma humana ou élfica. Acabam cativadas por pessoas de boa aparência, personalidade distinta ou grande nobreza. Quando apaixonada, a dríade busca iludir, capturar e/ou seduzir o alvo, como se ele fosse um adversário; alguns aceitam o cativeiro de bom grado, às vezes para sempre — ou até que a dríade perca interesse, embora alguns romances durem por toda a vida. Tais relacionamentos também produzem as dahllan, ou meias-dríades.

DRÍADE — ND 4

Espírito Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +4, **Ref** +11, **Von** +15, imunidade a efeitos mentais, redução de dano 5/adamante
Pontos de Vida 98
Deslocamento 9m (6q), sem redução por terreno difícil natural

Pontos de Mana 24
Caminhar em Árvores (Completa) A dríade entra em uma árvore adjacente que seja maior do que ela, e pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder executar outras ações). Também pode sair na mesma árvore ou em qualquer outra árvore em um raio de 1km como uma ação livre. Se

estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a dríade reaparece e perde 10d6 pontos de vida.

Simbiose A verdadeira forma de uma dríade é uma enorme árvore. Quando sua forma humanoide é destruída, outra surge em poucos dias nessa árvore. A forma humanoide de uma dríade não pode se afastar mais de 1km da floresta onde repousa sua árvore, ou perde 8d6 pontos de vida por hora. Essa perda de vida só pode ser curada após a dríade retornar para sua árvore. A única forma de matar uma dríade é destruir sua árvore.

Magias Como uma conjuradora de 4º nível (CD 20).

- *Comando (Padrão, 4 PM)* No início do seu próximo turno, duas criaturas em alcance curto ficam pasmas por 1 rodada (Von evita; cada criatura só pode ficar pasma por esta magia uma vez por cena).
- *Controlar Plantas (Padrão, 2 PM)* Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada ou no início de seus próprios turnos ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von anula). Ações hostis contra o alvo ou seus aliados dissipam a magia.
- *Tranquilidade (Padrão, 2 PM)* Até o fim da cena, uma criatura em alcance curto tem sua atitude mudada para indiferente e não pode atacar ou realizar qualquer ação hostil (Von reduz para penalidade de –2 em testes de ataque). Ações hostis contra o alvo ou seus aliados dissipam a magia.

For –1, Des 3, Con 0, Int 1, Sab 5, Car 6

Perícias Adestramento +12, Diplomacia +12, Intuição +9, Furtividade +9 (+14 em florestas), Misticismo +6, Sobrevivência +15.

Tesouro Padrão.

Dríade

DUENDE

Embora vocês tenham sido informados de que ambas as criaturas são duendes, os dois são seres totalmente diferentes! Um deles parece um enorme ovo, com braços e pernas muito finos. O outro lembra um mordomo esguio e pomposo de pele azulada e roupas aristocráticas.

Duendes podem ter quase qualquer aparência imaginável. São geralmente pequenos, não excedendo a altura de um anão, embora existam alguns grandalhões e desajeitados. Em comum, todos parecem personagens de histórias infantis, até mesmo tolos aos olhos de adultos.

Duendes costumam se entregar a tarefas que parecem bobas e sem sentido para outros povos, mas muito importantes para eles próprios — coisas como levar um raio de sol a um pardal ou vigiar um riacho para evitar que alguém o roube. Como outras fadas, duendes podem ser apenas brincalhões, ou então maléficos: alguns realizam trabalhos domésticos

em troca de leite e biscoitos, outros pregam peças perigosas e comem carne crua. Duendes levam suas "tarefas" muito a sério.

Todo duende tem um tabu, um ato que ele nunca pode fazer — ou deixar de fazer. Pode ser algo inofensivo como sempre entrar de costas em uma casa, ou sério como matar o filho primogênito de qualquer pessoa que lhe faça uma pergunta. Tabus de duendes podem ser complexos ou cheios de regras arbitrárias: um duende pode ser seu amigo desde que você nunca olhe em seu rosto, exceto no equinócio de inverno, quando deixar de olhar seu rosto será uma ofensa amaldiçoada com pobreza eterna. Um duende nunca diz qual é seu tabu. Quando impedido de cumprir seu tabu, um duende morre em poucos dias.

DUENDE MENOR — ND 1

Espírito Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +1, **Ref** +6, **Von** +10, evasão
Pontos de Vida 22
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 9
Corpo a Corpo Adaga +7 (1d4+4, 19).
Sortudo (Reação, 3 PM) Quando faz um teste, o duende menor o rola novamente.
Tabu Todo duende possui um tabu, que pode ser descoberto com um teste de Conhecimento (CD 30) ou com um teste de Investigação (CD 20) para interrogar os plebeus da região — muitos tabus são conhecidos pelo folclore popular. Um personagem que conheça o tabu de um duende pode forçá-lo a ajudar em algo com um teste de Enganação oposto a um teste de Vontade. Quando impedido de cumprir seu tabu, um duende morre em 1d4+1 dias.
Magias Como um conjurador arcano de 1º nível (CD 16).

- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Vontade evita).
- *Criar Ilusão (Padrão, 1 PM)* O duende cria uma ilusão com imagens em alcance médio, que ocupa até 4 cubos de 1,5m. Criaturas e objetos atravessam a ilusão sem sofrer dano (Von desacredita).
- *Sono (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica inconsciente e caído ou, se estiver envolvido em uma situação perigosa, fica exausto por 1 rodada, depois fatigado (Von reduz para fatigado por 1d4 rodadas).

For –1, Des 2, Con –1, Int 0, Sab 2, Car 3

Perícias Conhecimento +2, Enganação +5, Furtividade +6.
Equipamento Adaga. **Tesouro** Padrão.

DUENDE MAIOR — ND 5

Espírito Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +16, evasão
Pontos de Vida 127
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 34
Corpo a Corpo Adaga +15 (1d4+8, 19).
Sortudo (Reação, 3 PM) Quando faz um teste, o duende maior o rola novamente.
Tabu Todo duende possui um tabu, que pode ser descoberto com um teste de Conhecimento (CD 30) ou perguntando aos plebeus da região (Investigação CD 20) — muitos tabus são conhecidos pelo folclore popular. Um personagem que conheça o tabu de um duende pode forçá-lo a ajudar em algo com um teste de Enganação oposto a um teste de Vontade. Quando impedido de cumprir seu tabu, um duende morre em 1d4+1 dias.
Magia Discreta (Livre, +2 PM) Quando lança uma magia, o duende não precisa gesticular ou falar e pode lançar a magia com as mãos presas, amordaçado etc. Perceber que ele lançou uma magia exige passar em um teste de Misticismo (CD 20).
Magias Como um conjurador arcano de 5º nível (CD 22).

- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Vontade evita).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O duende escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Invisibilidade (Padrão, 5 PM)* O duende fica invisível até o fim da cena ou até realizar uma ação hostil. Ele recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.
- *Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)* Um humanoide em alcance curto fica confuso (Von anula).

For 1, Des 2, Con 2, Int 2, Sab 2, Car 4

Perícias Conhecimento +8, Enganação +10, Furtividade +8, Misticismo +8.
Equipamento Adaga. **Tesouro** Padrão.

DRAGONETE

A criaturinha desconcertante tem o tamanho de um gato, mas a aparência de um dragão completo, com cabeça reptiliana, quatro patas e escamas coloridas. Além do tamanho, a maior diferença com relação a um dragão são as asas, translúcidas e com nervuras, lembrando mais uma grande libélula.

Também conhecidas como "dragões-fadas", estas criaturinhas não são dragões verdadeiros, nem

têm qualquer parentesco com os grandes répteis. Sua aparência, no entanto, lembra um dragão em miniatura. Suas asas, em vez de coriáceas, parecem asas de inseto — translúcidas e com nervuras como nas libélulas, ou coloridas como nas borboletas. Dragonetes são também multicoloridos, com padrões de manchas e listras que lembram pássaros ou peixes tropicais.

Na natureza, formam pequenos bandos, sendo raramente encontrados sozinhos. Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões: gostam de usar invisibilidade ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Diante de alguma ameaça, sempre preferem fugir a lutar.

Dragonetes são cobiçados por conjuradores, por sua capacidade de potencializar certas magias. Assegurar a obediência da criaturinha marota, contudo, exige boa dose de serenidade; apenas os muito calmos e gentis conseguem mantê-los como familiares. De fato, um dragonete no ombro ou chapéu de um arcanista costuma ser evidência de que se trata de uma pessoa bondosa e paciente. *Muito* paciente.

DRAGONETE — ND 4

Espírito Pequeno

Iniciativa +11, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +6, **Ref** +14, **Von** +10, resistência a magia +2
Pontos de Vida 100
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

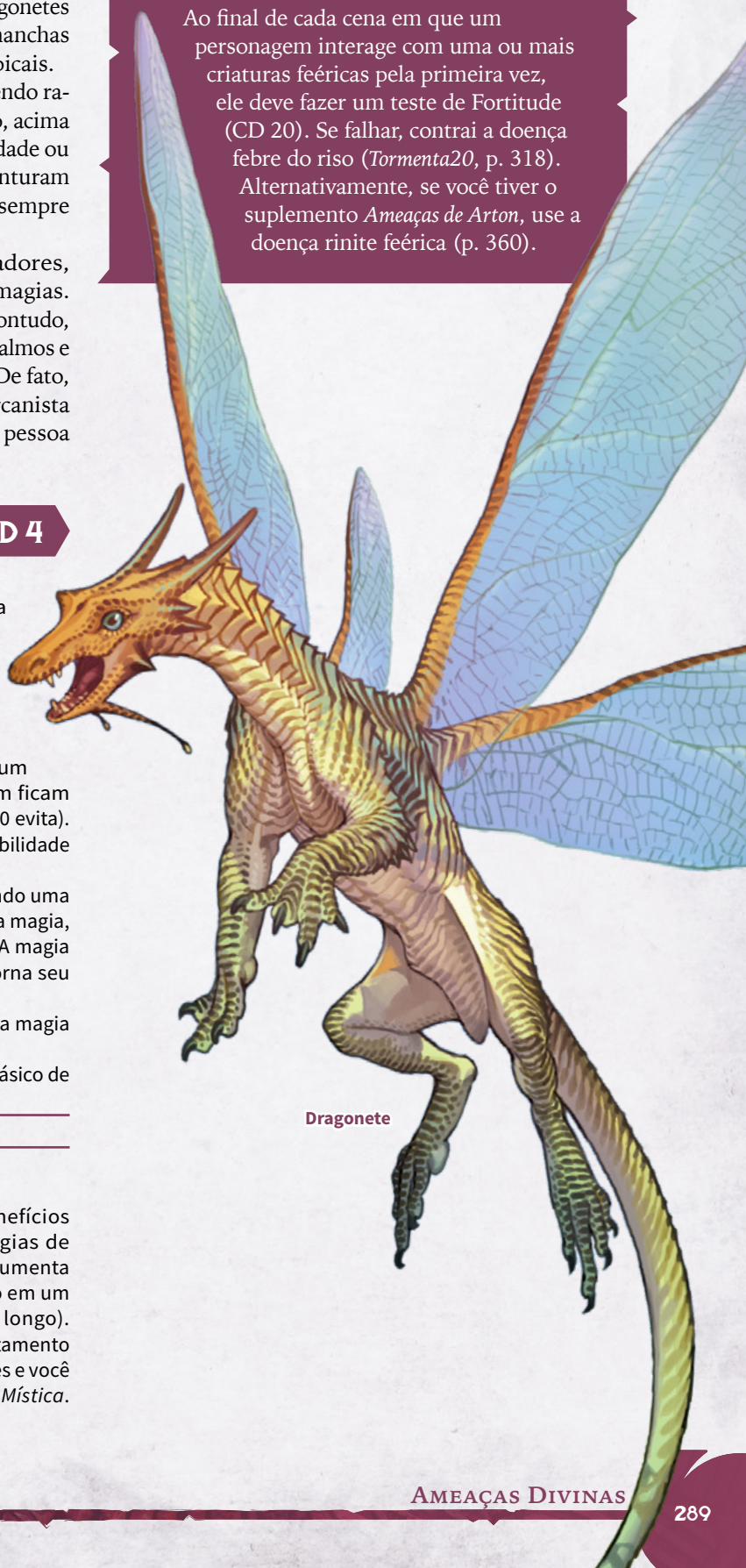
Corpo a Corpo Garras +14 (1d8+8) e mordida +14 (1d6+6).
Baforada Iridescente (Padrão) O dragonete sopra um pó iridescente. Criaturas em um cone de 4,5m ficam atordoadas por 1 rodada e ofuscadas (Von CD 20 evita). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta habilidade uma vez por cena. *Recarga (movimento)*.
Ladrão de Magias (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto se torna o alvo de uma magia, o dragonete "rouba" seu efeito para si mesmo. A magia funciona normalmente, mas o dragonete se torna seu novo alvo.
Sumiço (Padrão) O dragonete fica invisível como pela magia *Invisibilidade*.
Visão Arcana O dragonete está sempre sob o efeito básico de *Visão Mística*.

For 0, Des 4, Con 1, Int –1, Sab 2, Car 4

Perícias Furtividade +12, Intuição +8, Misticismo +5.
Tesouro Padrão.
Parceiro Um dragonete parceiro fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* diminuiu o custo de magias de encantamento e ilusão em –1 PM. *Veterano:* aumenta o alcance de magias de encantamento e ilusão em um passo (de curto para médio e de médio para longo). *Mestre:* a redução de custo em magias de encantamento e ilusão se torna cumulativa com outras reduções e você fica sempre sob o efeito básico da magia *Visão Mística*.

Coriza e Espirros

A critério do mestre, criaturas feéricas como fadas, duendes e mesmo eiradaan podem causar efeitos adversos aos aventureiros. Ao final de cada cena em que um personagem interage com uma ou mais criaturas feéricas pela primeira vez, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, contrai a doença febre do riso (*Tormenta20*, p. 318). Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, use a doença rinite feérica (p. 360).



Dragonete

Náiade

NÁIADE

Ela tem a aparência de uma mulher bela e esguia, mas feita de água. Seu sorriso é reconfortante, seu abraço é cálido e gentil. Ela sussurra palavras doces, você se sente envolvido por uma presença calorosa e suave, enquanto é lentamente levado para o afogamento nas profundezas...

Náiades são fadas ligadas a rios e córregos. Vivem próximas a águas correntes, protegendo-as ou apenas usando-as como esconderijo. Em geral são tímidas e reclusas, evitando contato com humanoides; sua companhia são apenas os peixes e outros animais ribeirinhos, com quem conversam.

Mas náiades podem ser perigosas para os mortais, quando eles ameaçam seu ambiente — represando suas águas, contaminando-as ou apenas pescando. Uma náiade furiosa cria ilusões de tesouros brilhantes no fundo das águas e, quando a vítima se aproxima para ver melhor, é capturada e afogada. Quando essa tática falha, ou quando a náiade está realmente enraivecida, recorre a suas magias para atacar. Por outro lado, mortais que respeitem um rio habitado por uma náiade podem vencer sua timidez natural e conquistar sua amizade.

Apesar de sua devoção protetora, uma náiade não é apegada a um único rio ou córrego, mudando-se para outro conforme seus caprichos. Muitos pescadores acabam com problemas quando uma náiade vem morar em seu pesqueiro...

NÁIADE — ND 3

Espírito Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +9, imunidade a encantamento e frio
Pontos de Vida 74
Deslocamento 9m (6q), natação 18m (12q)

Pontos de Mana 18
Abraço das Águas (Movimento) A náiade faz um teste de Agarrar (bônus +12) oposto contra uma criatura adjacente. Uma criatura agarrada pela náiade deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 19) para não se afogar. A cada falha, sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição até morrer ou até respirar novamente. Uma criatura agarrada não percebe o que está acontecendo e se sente confortável no abraço da náiade. Para fazer qualquer ação em seu turno, deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 19).
Linguagem Natural A náiade pode falar com animais livremente.
Magias Como uma conjuradora arcana de 3º nível (CD 19).

- *Criar Ilusão (Padrão, 1 PM)* A náiade cria uma ilusão com imagens em alcance médio, que ocupa até 4 cubos de 1,5m. Criaturas e objetos atravessam a ilusão sem sofrer dano (Von desacredita e permite atravessar as ilusões).
- *Dardo Gélido (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 4d6 pontos de dano de frio e fica lenta por 1 rodada(Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Imagem Espelhada (Padrão, 3 PM)* Três cópias ilusórias da náiade surgem ao seu redor, concedendo +6 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a náiade, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2.

For 0, Des 4, Con 1, Int 1, Sab 3, Car 4

Perícias Conhecimento +6, Furtividade +9, Intuição +10, Sobrevivência +10.
Tesouro Padrão.

NINFA

Ela é, com certeza, a criatura mais bela em todo este mundo dos deuses. Graciosa demais para uma humana, voluptuosa demais para uma elfa, provocante demais para uma celestial, singela demais para uma abissal. Usa vestes de tecidos diáfanos, deixando entrever seu corpo. Seus movimentos são lânguidos, com olhares sugestivos e suspiros longos.

Ninfas são fadas que materializam a beleza. Muitas histórias as retratam como lindas mulheres humanas ou élficas, mas essa é apenas sua descrição mais conhecida. Ninfas exalam uma aura mágica de sedução e fascínio que distorce a percepção dos observadores, sendo quase impossível enxergar sua aparência ou gênero verdadeiros. Ou talvez o próprio observador altere a aparência real da ninfa, teorizam alguns.

Uma ninfa tem movimentos calmos e deliberados, aparentemente displicentes, mas sempre realçando sua perfeição. Seus trajes são pouco mais que trapos, mas parecem sempre elegantes e belos. Uma ninfa sempre diz, faz e aparenta aquilo que é mais atrativo para quem a observa.

Ninfas vivem para atrair mortais e aprisioná-los, sem motivo aparente, exceto deixar que a admirem. Em seus corações, não acreditam estar cometendo nenhuma maldade — pelo contrário, permitem que seus cativos experimentem a felicidade plena por observá-las. Às vezes se interessam em ajudar viajantes que consideram belos ou dignos, mas podem a qualquer momento decidir que também os desejam para sua coleção.

A beleza de uma ninfa pode literalmente matar. Ver uma ninfa nua é algo tão intenso que o observador pode morrer ali mesmo, como se a própria vida perdesse qualquer sentido após vislumbrar o que existe de mais perfeito.

NINFA

ND 6

Espírito Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +18, imunidade a encantamento, redução de dano 5/adamante, resistência a magia +5
Pontos de Vida 144
Deslocamento 9m (6q)
Pontos de Mana 42
Corpo a Corpo Pancada +18 (1d3+6).
Beleza Insuportável No inicio de cada turno da ninfa, se ela estiver nua, cada criatura em alcance médio deve fazer um teste de Vontade (CD 24). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica paralisada e esmorecida. Se já estiver esmorecida, perde 1 ponto cumulativo de Constituição permanentemente. Se falhar por 3 rodadas sucessivas, morre. Uma criatura pode fechar os olhos como uma reação para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cega por 1 rodada.
Coração Aprisionado (Padrão, 3 PM) A ninfa aprisiona o coração de uma criatura em alcance curto (Von CD 24 evita e a criatura não pode mais ser afetada por esta habilidade por um dia). Uma criatura cujo coração seja aprisionado recebe +2 em testes de pericia, mas é incapaz de contrariar as ordens da ninfa ou se afastar mais de 30m dela. O coração permanece aprisionado até que a ninfa o liberte ou seja morta.
Magias Como uma conjuradora arcana de 6º nível (CD 24).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)* A ninfa ordena que uma criatura adjacente não ataque ela ou seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes mas, se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico.
- *Santuário (Padrão, 1 PM)* A ninfa toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela perde a ação (Von evita).

For 0, Des 4, Con 1, Int 3, Sab 3, Car 7

Perícias Adestramento +17, Diplomacia +17, Enganação +17, Intuição +10, Sobrevivência +10.
Tesouro Padrão.

Ninfa

SÁTIRO

O humanoide de baixa estatura tem tronco, cabeça e braços humanos, mas também chifres recurvados e pernas de bode, com cascos. A pele é oleosa, mas com partes cobertas de pelagem castanha. Carrega um arco às costas e uma aljava de flechas na cintura. Usa cavanhaque e traz no rosto um sorriso divertido, mas também selvagem.

Diferentes de outras fadas, sátiros costumam ter aparência masculina — embora existam exceções. São bem-humorados, joviais, apreciadores dos prazeres da vida: comida, bebida, dança e romance... especialmente romance. Parecem motivados puramente pela busca da próxima diversão, assim que descansam da anterior. E, infelizmente para os demais povos, nem todas as diversões de um sátiro são inofensivas.

Sátiros são arqueiros exímios, apreciando caçar por esporte; muitos se contentam apenas com pássaros ou coelhos, enquanto os mais devassos flecham humanos e outras raças, para seu prazer perverso. Felizmente para a vítima perseguida, existe uma chance certa de escapar: basta evitar o caçador até que ele fique cansado e perca o interesse. Preguiçosos, sátiros nunca se esforçam muito em alcançar coisa alguma.

Assim, quando indispostos a caçadas cansativas, sátiros muitas vezes preferem enfeitiçar suas vítimas com música de flauta ou harpa — que eles utilizam para seduzir interesses românticos, ou fazer adormecer viajantes para roubar seus pertences. Com seus sentidos aguçados e agilidade natural, é simples para um sátiro se aproximar sem ser percebido.

É possível negociar com sátiros: eles conhecem bem as regiões onde vivem, podendo apontar o caminho para qualquer lugar. Contudo, só aceitam fazer isso quando são derrotados em alguma disputa, ou subornados com algo que apreciem.

Quando forçados a lutar, sátiros usam o arco e flechas; em combate corpo a corpo, podem contar com a cabeçada poderosa.

SÁTIRO ARQUEIRO — ND 2

Espírito (sátiro) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3
Pontos de Vida 13
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Chifres +9 (1d6+1).
À Distância Arco curto +14 (1d6+3, x3).
Disparo Rápido (Completa) O sátiro arqueiro faz dois ataques de arco curto com uma penalidade de –2 em cada teste.
Flautista Mágico (Padrão) O sátiro lança uma das seguintes magias como um bardo, com os efeitos descritos mas

sem gastar PM (CD 16). Ele só pode usar esta habilidade se estiver empunhando sua flauta.

- *Amedrontar* Um animal ou humanoide em alcance curto fica apavorado por 1 rodada e depois abalado (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- *Enfeitiçar* Um animal ou humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von anula).
- *Hipnotismo* Um animal ou humanoide em alcance curto fica fascinado (Von anula e deixa imune por 1 dia).
- *Sono* Um humanoide em alcance curto fica inconsciente e caído ou, se estiver em combate, exausto por 1 rodada e então fatigado (Von reduz para fatigado por 1d4 rodadas em ambos os casos).

For 1, Des 3, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 2

Perícias Atletismo +6, Atuação +7.

Equipamento Arco curto, armadura de couro, flechas x10, instrumento musical (flauta). **Tesouro** Nenhum.

SÍLFIDE

Sílfides são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanoides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Algumas têm antenas.

Por serem as fadas mais diminutas, numerosas e conhecidas — e também porque muitas decidem se unir a grupos de aventureiros —, é comum acreditar que sílfides e silfos sejam amigáveis, confiáveis e inofensivos. Grande erro. Como os humanos e outras raças, sílfides podem ser movidas por bondade ou maldade, e mesmo aquelas mais bondosas recorrem a trapaças e truques para alcançar seus objetivos.

Em estado selvagem, sílfides podem ser encontradas em grandes comunidades silvestres (ou enxames, dizem alguns). Quando algum forasteiro surge, primeiramente elas não se sentem ameaçadas, vendo ali uma oportunidade para brincar ou pregar peças. Caso os invasores sejam astutos o bastante para percebê-las, podem ser convidados para jogos e celebrações. Se mesmo assim os intrusos se mostrarem hostis, as fadinhas debandam e pedem ajuda ao grupo de aventureiros mais próximo.

Embora apreciem muito a vida na floresta, sílfides e silfos não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sílfides podem ser vistas zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares onde existam muitos hynne, como as Repúblicas Livres de Sambúrdia.

Sílfide

Uma sílfide encantadora pode às vezes ser encontrada no comando de uma grande comunidade sílfide (isso é, até onde essas fadas travessas podem ser comandadas).

SÍLFIDE TRAVESSA

ND 1

Espírito (sílfide) Minúsculo

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro
Defesa 10, **Fort** +0, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 40
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 18

"Eu Não Acredito em Fadas." Quando um inimigo passa em um teste de Vontade contra a sílfide travessa, ela perde 5 PV.

"Oi, Qual o Seu Nome?" Uma criatura que de alguma forma revele seu nome verdadeiro à sílfide sofre –2 em testes de resistência contra ela.

Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance curto sofre 2d12 pontos de dano de essência (Ref CD 16 reduz à metade).

Magias Como uma feiticeira de 3º nível (CD 16, limite de PM 3).

- *Adaga Mental (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 2d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.

- *Criar Ilusão (Padrão, 1 PM)* A sílfide cria uma ilusão com imagens em alcance médio, que ocupa até 4 cubos de 1,5m. Criaturas e objetos atravessam a ilusão sem sofrer dano (Von desacredita).
- *Disfarce Ilusório (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, a sílfide muda a própria aparência, incluindo seu equipamento, os odores e as sensações que ela transmite. Isso afeta altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. Ela recebe +20 em testes de Enganação para disfarce (Von desacredita).
- *Luz (Padrão, 1 PM)* Uma criatura fica ofuscada pela cena (Von evita).

For –2, Des 2, Con 0, Int 1, Sab –1, Car 3

Perícias Diplomacia +7, Enganação +7, Furtividade +9.
Tesouro Nenhum.

Sílfide Encantadora

ND 8

Espírito (sílfide) Minúsculo

Iniciativa +9, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +7, **Ref** +21, **Von** +15, imunidade a encantamento
Pontos de Vida 211
Deslocamento Voo 12m (8q)

Pontos de Mana 60
Enganadora Nata (Reação, 3PM) Quando é alvo de uma ação hostil, a sílfide encantadora muda o alvo da ação para uma criatura em alcance médio cujo nome ela conheça.
"Eu Não Acredito em Fadas." Quando um inimigo passa em um teste de Vontade contra a sílfide, ela perde 5 PV.
"Oi, Qual o Seu Nome?" Uma criatura que de alguma forma revele seu nome verdadeiro à sílfide sofre –2 em testes de resistência contra ela.
Onomancia Feérica (Livre) Uma vez por rodada, a sílfide dá uma ordem, como o efeito básico da magia *Comando*, a uma criatura em alcance médio que tenha revelado seu nome a ela em algum momento.
Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance curto sofre 4d12+12 pontos de dano de essência (Ref CD 28 reduz à metade).
Magias Como uma feiticeira de 9º nível (CD 28, limite de PM 9).
- *Adaga Mental (Padrão, 6 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 4d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz à metade e evita a condição). Se falhar no teste de resistência, a criatura não percebe que a sílfide lançou a magia. Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Criar Ilusão (Padrão, 4 PM, sustentada)* A sílfide cria uma ilusão com imagens e sons combinados em alcance médio, que ocupa até 6 cubos de 1,5m. Criaturas e objetos atravessam a ilusão sem sofrer dano (Von desacredita).
- *Disfarce Ilusório (Padrão, 3 PM)* Até o fim da cena, a sílfide muda a própria aparência, incluindo seu equipamento, e ainda os odores e as sensações que transmite. Isso afeta altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. Ela recebe +20 em testes de Enganação para disfarce (Von desacredita).
- *Imobilizar (Padrão, 6 PM)* Um animal ou humanoide em alcance curto fica paralisado (Von reduz para lento). A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Se passar, liberta-se do efeito.
- *Invisibilidade (Padrão, 4 PM)* A sílfide fica invisível até o fim da cena ou até realizar uma ação hostil. Ela recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-la ficam desprevenidas contra seus ataques.

For –2, Des 4, Con 2, Int 1, Sab –1, Car 6

Perícias Diplomacia +16, Enganação +16, Furtividade +17.
Equipamento Bolsa de pó canalizadora, gorro de ervas.
Tesouro Padrão.

Velha Bruxa

A anciã parece impossivelmente velha para um ser humano, mais velha que as árvores e as montanhas. Tem uma corcunda pronunciada, um grande nariz verruguento, cabelos desgrenhados, pele esverdeada e dedos compridos com unhas negras.

A velha bruxa não é uma arcanista, mas um tipo de fada com a aparência de uma bruxa idosa — tão exagerada que beira o impossível. Estas fadas traiçoeiras vivem para amedrontar os mortais, disfarçando seus abusos com alguma necessidade fingida: comida, medicamento, ouro...

Por exemplo, fala-se de uma bruxa que aprisionava crianças para engordá-las e então devorá-las, alegando que senão morreria de fome (no entanto, vivia em uma casa de doces para atrair as crianças, sem nunca comer os doces). Houve outra que envenenou uma princesa para se casar com seu pai rico, mas nunca usou a própria magia para enriquecer. Como muitas fadas, velhas bruxas têm comportamentos caprichosos e excêntricos, sem finalidade prática que não seja praticar o mal.

Todas as velhas bruxas podem voar, cavalgando algum instrumento ordinário, como um caldeirão, pilão ou vassoura. Quase todas também vivem em alguma habitação mágica, como a casa de doces ou uma cabana com imensas pernas de galinha, capaz de se locomover.

Velha Bruxa

ND 9

Espírito Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 31, **Fort** +16, **Ref** +9, **Von** +20, imunidade a doenças e encantamento, redução de dano 10/adamante
Pontos de Vida 270
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 63
Corpo a Corpo Duas garras +25 (2d6+16) e mordida +25 (1d6+14).
Careta Horripilante (Movimento) Criaturas em alcance curto ficam abaladas (Von CD 30 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).

Dê um Trocado para Esta Bruxa A velha bruxa para transeuntes pedindo algo: comida, dinheiro, objetos ou qualquer outra coisa. Quem se oferece para atender o pedido deve fazer um teste de Vontade (CD 30). Se falhar, fica enfeitiçado pela bruxa, seguindo-a aonde ela mandar (provavelmente para seu item voador, indo direto para a casa). Se passar, percebe a tramoia e fica imune a esta habilidade por um dia.

Voar, Voar A bruxa pode voar usando um pilão, vassoura ou outro tipo de instrumento. Esse instrumento concede deslocamento voo 18m (12q), mas apenas para a bruxa.

Magias Como uma bruxa de 9º nível (CD 30). Seu foco arcano é o objeto que ela usa para voar (veja Voar, Voar).

- *Conjurar Monstro (Completa, 6 PM, sustentada)* A bruxa conjura um monstro Grande em um espaço desocupado em alcance curto. Ele tem Defesa 31, imunidade a efeitos que exigem testes de Fortitude ou Vontade, For 7, Des 2, 75 PV, deslocamento 12m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. A bruxa pode gastar uma ação padrão para que ele se desloque o dobro nessa rodada ou cause 4d6+10 pontos de dano de impacto em uma criatura a até 3m.
- *Muralha Elemental (Padrão, 9 PM)* Uma muralha de fogo com até 30m de comprimento e 3m de altura se eleva da terra em alcance médio. Um lado da muralha emite ondas de calor, que causam 2d8 pontos de dano de fogo em criaturas a até 6m quando a magia é lançada e no início dos turnos da bruxa. Atravessar a muralha causa 12d8 pontos de dano de fogo.
- *Rogar Maldição (Padrão, 6 PM, sustentada)* A bruxa amaldiçoa uma criatura em alcance curto. O alvo fica debilitado, lento e esmorecido. Além disso, não pode se comunicar ou lançar magias (Fort evita).
- *Vidência (Completa, 6 PM, sustentada)* A bruxa pode ver e ouvir uma criatura a sua escolha e seus arredores em alcance ilimitado (Von evita). O teste de resistência é modificado de acordo com a familiaridade da bruxa com o alvo da magia (*Tormenta20*, p. 211).

For 2, Des 1, Con 2, Int 4, Sab 1, Car 3

Perícias Conhecimento +12, Enganação +13, Misticismo +14.
Equipamento Uma vassoura, pilão ou outro instrumento doméstico. **Tesouro** Padrão.

Velha Bruxa

EIRADAAN

O recém-chegado poderia ser um elfo, com as mesmas orelhas pontiagudas, os mesmos olhos amendoados e traços delicados. Mas não. Ele é algo "mais" que um elfo; mais belo, mais delgado, mais atraente. O corpo exibe a força do mundo natural, com galhadas ramificando-se na cabeça. Nos olhos, grande inteligência, mas também certo resquício de alguma tristeza profunda.

Também chamados de "elfos arcanos", os eiradaan seriam supostos ancestrais distantes, lendários, dos elfos atuais. Eles seriam, para os elfos, aquilo que os elfos são para os humanos: seres de graça, beleza e magia muito superiores.

Nascidos em Vitalia, o Reino de Lena, estes feéricos chegaram a Arton após um evento que trouxe grande tristeza, relacionado à sua função original: proteger a Deusa da Vida de todo o mal da Criação. Não há registros sobre o que teria exatamente acontecido; sabe-se apenas que os eiradaan falharam em sua tarefa, sendo assim expulsos de seu lar divino.

Neste mundo, os elfos arcanos se refugiaram nas florestas mais densas e profundas, onde outros seres primordiais ainda vivem. Lendas dizem que, nesses locais secretos, ergueram reinos feéricos próprios que governam conforme seus caprichos. De fato, muitos nobres na corte de Thantalla-Dhaedelin, a Rainha da Pondsmânia, são eiradaan, especialmente as fadas da Casa Ellyarión. Talvez a própria rainha também seja.

Eiradaan entregam-se a longos momentos de melancolia, ou então buscam se manter ocupados para afastar a tristeza (mas nunca se dedicam a um mesmo projeto por muito tempo). Apesar de seu poder mágico fenomenal, eiradaan ainda são fadas: vulneráveis a emoções fortes, tornando-se perigosos quando algo desperta sua antiga mágoa.

Os assim chamados eiradaan nobres são cavaleiros feéricos — guardiões, guerreiros e soldados de elite da Rainha das Fadas. São imponentes e dignos, vivendo conforme códigos e tabus de honra e glória, duelando (entre si ou com mortais) ou protegendo locais sagrados. Suas montarias são grandes gamos celestiais presenteados por Allihanna; dizem que a deusa, às vezes, também oferta essas montarias sagradas a outros devotos valorosos.

EIRADAAN GUARDIÃO

ND 7

Espírito (eiradaan) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +20, resistência a magia +2
Pontos de Vida 215
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 35
Corpo a Corpo Espada longa de mitral x2 +22 (3d8+20, 18).
Canção da Melancolia Quando faz um teste de Vontade contra efeitos mentais, o eiradaan guardião rola dois dados e usa o pior resultado.
Essência Feérica O eiradaan pode falar com animais livremente.
Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o eiradaan muda a execução dela para livre.
Sentidos Místicos O eiradaan está sempre sob o efeito básico de *Visão Mística*.
Magias Como um feiticeiro de 7º nível (CD 26). O custo total dos aprimoramentos de suas magias diminui em –1 PM (já contabilizado).

- *Amarras Etéreas (Padrão, 5 PM)* Três laços de energia surgem e se enroscam em uma criatura em alcance médio, deixando-a agarrada (Ref evita). A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Cada laço também pode ser atacado e destruído (Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico). Um laço destruído causa 1d8+1 pontos de dano de essência à criatura amarrada. Se todos os laços forem destruídos, a magia é dissipada. Os laços afetam criaturas incorpóreas.
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O eiradaan escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 5 PM)* Cada humanoide em alcance curto fica enfeitiçado pelo eiradaan até o fim da cena, ou até que ele ou um de seus aliados realize uma ação hostil contra a criatura (Von evita).
- *Relâmpago (Padrão, 6 PM)* O eiradaan lança um relâmpago em cada criatura escolhida em alcance médio, causando 8d8 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O eiradaan pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 2, Des 4, Con 2, Int 1, Sab 3, Car 5

Perícias Atletismo +9, Conhecimento +8, Diplomacia +12, Intuição +10, Misticismo +10, Sobrevivência +10.
Equipamento Espada longa de mitral. **Tesouro** Padrão.

EIRADAAN NOBRE

ND 13

Espírito (eiradaan) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 41, **Fort** +14, **Ref** +19, **Von** +26, resistência a magia +4, redução de dano 5
Pontos de Vida 470
Deslocamento 12m (6q)

Pontos de Mana 65
Corpo a Corpo Espada longa de mitral x2 +35 (4d8+52, 18).
Canção da Melancolia Quando faz um teste de Vontade contra efeitos mentais, o eiradaan nobre rola dois dados e usa o pior resultado.

Código de Honra O eiradaan não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar.

Duelo (Livre, 2 PM) O eiradaan escolhe um oponente em alcance curto e recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena ou até atacar outro oponente.

Montaria Celestial O eiradaan cavalga um gamo celestial, um parceiro montaria Grande. Enquanto estiver montado, seu deslocamento se torna 15m e ele recebe uma ação de movimento extra (apenas para se deslocar).

Sentidos Místicos O eiradaan está sempre sob o efeito básico de *Visão Mística*.

Magias Como um feiticeiro de 13º nível (CD 37). Ele pode lançar magias montado sem precisar de testes de concentração e o custo total dos aprimoramentos de suas magias diminui em –1 PM (já contabilizado).

- *Concentração de Combate (Padrão, 7 PM)* Até o fim da cena, quando faz um ataque, o eiradaam rola dois dados e usa o melhor resultado. Quando um oponente ataca o eiradaan nobre, rola dois dados e usa o pior resultado.
- *Libertação (Padrão, 9 PM)* O eiradaan fica imune a efeitos de movimento e ignora qualquer efeito que impeça ou restrinja seu deslocamento.
- *Relâmpago (Padrão, 15 PM)* O eiradaan lança um relâmpago em cada criatura escolhida em alcance médio, causando 16d8 pontos de dano de eletricidade (Ref reduz à metade).
- *Selo de Mana (Padrão, 6 PM)* Um selo mágico se manifesta em uma criatura adjacente até o fim da cena. Sempre que ela fizer qualquer ação que gaste PM, deve fazer um teste de Vontade. Se passar, a ação funciona. Se falhar, a ação não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* O eiradaan pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

For 2, Des 4, Con 3, Int 2, Sab 4, Car 6

Perícias Cavalgar +16, Conhecimento +14, Diplomacia +18, Intuição +14, Misticismo +14, Sobrevivência +14.

Equipamento Espada longa de mitral. **Tesouro** Padrão.

Parceiro O gamo é um parceiro montaria (Grande) que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seu deslocamento muda para 12m e você ignora terreno difícil. *Veterano:* você ganha deslocamento de voo 12m. *Mestre:* você pode gastar uma ação completa e 10 PM para transportar você e o gamo para o Plano etéreo (como o efeito básico da magia *Forma Etérea*), com duração sustentada. O efeito acaba se você desmontar do gamo.

Eiradaan Nobre

Centauro Caçador, Centauro Chefe, Centauro Xamã de Allihanna, Duplo, Elfo-do-Mar, Inevitável, Luminar, Mímico, Muhir, Nereida, Pilly, Príncipe Centauro, Protetor, Shiradi.

GÊNIOS

Todos concordam que o Panteão criou Arton, esculpiu e povoou suas paisagens. Muitos acreditam que os deuses executaram esse trabalho hercúleo com as próprias mãos. Outros, contudo, sustentam que serviçais teriam sido criados para auxiliar na tarefa. Estes servos mágicos impressionantes seriam conhecidos como gênios.

Gênios são seres extraplanares nativos de reinos dos deuses onde a magia arcana dos elementos é poderosa. Quase todos se originam de Magika, o Reino de Wynna, embora também existam em abundância nos domínios de Azgher, Kally, Oceano, Tanna-Toh, Tenebra, Thyatis, Sszzaas e outros. Alguns, ainda, visitam Arton em missões para seus patronos.

Todos os gênios são imortais: se forem destruídos, acabam ressurgindo algum tempo depois. Como foram criados em sua forma final, também não crescem ou envelhecem, nem se reproduzem — quando procriam (entre si mesmos ou com outras raças), o resultado são os qareen.

Os gênios quase nunca formam grandes comunidades — lendas sobre "cidades de gênios" são apenas isso: lendas. É comum, contudo, que se reúnam em equipes ou brigadas para executar alguma grande tarefa. Algumas das construções mais impressionantes de Arton, como a própria Academia Arcana, foram erguidas por gênios.

Gênios foram criados pelos deuses unicamente para servir. Alguns acreditam que eles são escravizados — há gênios que também pensam assim, buscam liberdade, sonham nunca mais obedecer a ordens. Esses, contudo, são exceções. Quase todos são solícitos, generosos, prestativos, muito satisfeitos em agradar seus mestres. São a personificação da bondade e da caridade, sentindo-se plenos com a felicidade de outros. Um gênio sem mestre pode reverter a uma forma diminuta ou dormente em algum objeto mundano, enquanto aguarda seu próximo amo.

Isso não significa, contudo, que um gênio obedece a qualquer um, nem atende a qualquer pedido! Gênios têm padrões quanto a quem aceitam como mestre, restringindo-se a devotos de sua divindade criadora, ou devotos em potencial, ou alguém que realizou um grande feito, ou simplesmente alguém que considerem merecedor. Cada gênio também tem seu código de conduta, com suas próprias regras rígidas: nunca contrariar as obrigações e restrições de seu deus, ou atender a apenas três desejos de cada amo, ou nunca ressuscitar os mortos, ou nunca fazer alguém se apaixonar...

Os tipos de gênios são relacionados às energias elementais fundamentais, o que também afeta sua aparência e seus poderes. Quase todos são humanoides, pertencentes a quaisquer gêneros; muitos são belos e atraentes, outros monstruosos. As mesmas marcas corporais presentes nos qareen também existem nos gênios, mas ocupam o corpo inteiro.

GÊNIO DA ÁGUA

Alto e vigoroso como um minotauro, o recém-chegado tem pele azulada com tatuagens claras, cabelo e barba longos, escuros e esverdeados como algas marinhas. Exibe braços musculosos e cheios de braceletes, pulseiras e anéis dourados. Sobre o peito nu, um imponente colar de conchas. Empunha um tridente também dourado, de cabo perolado.

Sem muita surpresa, gênios da água — também chamados de *yazzu* — podem ser encontrados mais facilmente perto dos mares e grandes rios. Não faltam histórias de bucaneiros que ficaram muito ricos, ou se tornaram quase invencíveis, pela existência de um gênio em sua tripulação. Fala-se também de aldeias nas profundezas onde yazzu atuam como guardiões.

Yazzu são bondosos e generosos como os outros gênios, mas também são aqueles que mais clamam por liberdade. Não ficam presos a um único amo por muito tempo, exceto quando se afeiçoam — ou quando são forçados por seus códigos, então buscando formas de escapar. São também mais combativos, não raras vezes empunhando o tridente mágico em batalha para proteger seus mestres.

Em combate, yazzu usam as forças das águas a seu favor. Expelem ondas avassaladores para derrubar os inimigos e jatos de água fervente para escaldá-los. Refugiam-se entre os vagalhões para dificultar a visão dos oponentes, dali comandando a fúria dos oceanos.

YAZZU

ND 10

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +14, **Percepção** +5
Defesa 31, **Fort** +23, **Ref** +18, **Von** +10, imunidade a encantamento e frio
Pontos de Vida 292
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 72
Corpo a Corpo Tridente x2 +25 (1d10+18 mais 1d6 frio).
À Distância Tridente +23 (1d10+18 mais 1d6 frio).
Contracorrente (Reação, 3 PM) Quando faz um ataque à distância com seu tridente, o yazzu se teleporta para um espaço livre adjacente ao alvo.
Onda Poderosa (Padrão) O yazzu cria uma onda que ocupa um quadrado de 6m de lado em alcance médio. Criaturas na área são empurradas 6m em uma direção à escolha do yazzu e sofrem 8d10 pontos de dano de impacto (Fort CD 32 reduz à metade e evita o empurrão).
Turbilhão (Padrão) O yazzu faz uma manobra derrubar com seu tridente (teste +29) contra todas as criaturas adjacentes a ele.
Magias Como um feiticeiro de 12º nível (CD 32).

- *Área Escorregadia (Padrão, 1 PM)* Criaturas numa área de 3m de lado em alcance curto devem passar em um teste de Reflexos (CD 32) para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem se movimentar pela área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 15).
- *Controlar Água (Padrão, 6 PM)* Até o fim da cena, o yazzu controla a água em uma esfera de 30m em alcance longo (*Tormenta20*, p. 186).
- *Criar Elementos (Padrão, 6 PM)* O yazzu preenche um espaço Colossal com água, ou cria um cubo Colossal de gelo. Alternativamente, ele pode criar objetos simples feitos de gelo.
- *Dardo Gélido (Padrão, 7 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 8d6 pontos de dano de frio e fica lenta por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Salto Dimensional (Reação, 5 PM)* O yazzu recebe +5 na Defesa e em testes de Reflexos contra um ataque ou efeito que esteja prestes a atingi-lo. Após a resolução do efeito, ele salta para um espaço adjacente desocupado.

For 3, Des 5, Con 2, Int 1, Sab 0, Car 3

Perícias Atletismo +12, Diplomacia +18, Furtividade +14, Ladinagem +14, Misticismo +12.
Equipamento Tridente aumentado banhado a ouro.
Tesouro Padrão.

Yazzu

Habilidades de Gênios

Todos os gênios têm as seguintes habilidades.

Dentro de uma Lampadazinha. Para cada dia sem um pacto ativo, o total de PM do gênio é reduzido em 1; se for reduzido a 0 PM dessa forma, ele sofre um efeito debilitante, diferente para cada gênio; alguns diminuem de tamanho e se tornam Minúsculos; outros sofrem algo parecido com a magia *Aprisionamento*, ficando contidos em algum objeto mundano, como um anel ou lâmpada. O mestre determina esse efeito para cada gênio. O efeito debilitante e a perda de PM são revertidos quando o gênio firma um pacto com um amo.

Poderes Cósmicos Fenomenais (Completa). O gênio estabelece um pacto com uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) voluntária em alcance curto, que se torna seu amo. O gênio se torna um parceiro iniciante do amo e, enquanto estiver presente na cena, o custo de suas próprias habilidades mágicas é reduzido em –1 PM. Um gênio só pode ter um amo por vez, podendo encerrar o pacto a qualquer momento com uma ação completa.

Servo dos Deuses. Todos os gênios podem lançar a magia *Viagem Planar*, sem necessidade de componente material, mas apenas em si mesmos.

Parceiro O yazzu é um parceiro que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você recebe +2 em testes contra manobras de combate e efeitos de movimento. *Veterano:* uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento e 4 PM para criar uma onda mágica de água em um cubo de 4,5m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 4d4 pontos de dano de impacto e ficam caídas. *Mestre:* como acima, mas o bônus em testes aumenta para +4 e o dano da onda aumenta para 4d6.

Gênio do Ar

Maior que o mais alto dos humanos, o rapaz de pele bronzeada e tatuada é também forte, atlético, como um gladiador. Veste um colete diminuto, calças folgadas, uma larga faixa vermelha na cintura e sapatos de pontas recurvadas. Traz um largo sorriso acima do pequeno cavanhaque.

Jairuan

Também conhecidos como *jairuan*, estes são os mais amistosos e sociáveis entre os gênios — e isso significa que são muito, muito amistosos e sociáveis. De fato, são os únicos que às vezes formam pequenas comunidades, com estruturas sociais complexas, existindo algumas no Deserto da Perdição. Outros encontram lugar nas grandes cidades humanas, servindo a amos escolhidos ou atuando como artistas de palco para entreter multidões. Outros mais, é claro, acompanham e protegem grupos de heróis.

Enquanto todos os outros gênios são rígidos em seu comportamento e códigos, gênios do ar costumam ser mais informais, mais displicentes em suas regras. Podem abrir exceções para aqueles por quem se afeiçoam muito. Todos sabem voar, mas é comum que utilizem tapetes voadores — para assim transportar outros que necessitem.

Jairuan são pacifistas por natureza, buscam solucionar desavenças com diálogo, quase nunca recorrem à violência. Quando confrontados, preferem influenciar seus oponentes com encantamentos ou enganá-los com ilusões; são mestres em fazer com que seus oponentes destruam a si mesmos, atacando aliados ou caindo em armadilhas.

Grandes sacerdotes de Wynna, assim como arcanistas e bardos que tenham agradado à deusa, são às vezes agraciados com um gênio do ar como aliado.

Jairuan — ND 6

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +12, **Ref** +16, **Von** +8, imunidade a encantamento e eletricidade
Pontos de Vida 158
Deslocamento 9m (6q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 41
Corpo a Corpo Cimitarra x2 +18 (1d8+10, 18).
Vendaval (Movimento) Criaturas em uma área de 3m em alcance médio sofrem 4d8+25 pontos de dano de impacto (Ref CD 22 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.
Magias Como um feiticeiro de 6º nível (CD 22).

- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Invisibilidade (Padrão, 5 PM)* O jairuan fica invisível até o fim da cena ou até realizar uma ação hostil. Ele recebe camuflagem total e +10 em testes de Furtividade contra ouvir, e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques.
- *Relâmpago (Padrão, 5 PM)* O jairuan causa 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).

For 2, Des 5, Con 3, Int 2, Sab 1, Car 4

Perícias Atletismo +14, Intimidação +9, Misticismo +9.
Equipamento Cimitarra. **Tesouro** Padrão.
Parceiro O jairuan é um parceiro que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode lançar uma magia de encantamento

ou ilusão de 1° círculo (definida pelo jairuan; atributo-chave Carisma). *Veterano:* seu deslocamento muda para 12m (normal e de voo). *Mestre:* seu deslocamento normal e de voo muda para 18m e, quando voa, você pode carregar uma criatura Média ou menor sem penalidades por carga.

GÊNIO DO FOGO

Embora lembre uma mulher humanoide, a criatura é alta como um celeiro e sua pele parece carvão, mas com símbolos brilhantes de chamas. A vasta cabeleira feita de fogo faz com que pareça mais uma tocha ou farol. Colete curto, calças largas e muitas joias formam sua indumentária. Os olhos ardem como brasas, penetrantes e concentrados.

Enquanto outros gênios ficam felizes em servir, isso infelizmente não se aplica aos *gizzehi*, como gênios do fogo são também chamados. Pelo contrário, sua chama é alimentada por sentimentos de ódio e revolta contra a servidão.

Criados assim pelos deuses, gênios do fogo também precisam servir a mestres — caso contrário seus poderes diminuem gradualmente até sumir. Então eles o fazem, mas nunca de bom grado. São seres cheios de ressentimento, ansiosos por vingança contra seus amos, sempre buscando formas de burlar seus acordos. Cumprem ordens, mas nunca sem um rosnar de raiva, nunca sem uma ameaça velada.

Gizzehi tentam deturpar desejos para prejudicar aqueles que os fazem. Há uma história sobre o guerreiro que pediu uma espada mágica poderosa e foi transportado para o covil de um dragão, enterrado em seu tesouro de itens mágicos (onde de fato havia uma espada, bem como um dragão furioso). Ou aquela sobre o bardo que desejou o amor de uma donzela élfica; acabou transformado em um pássaro gracioso, que a elfa adotou e amou muito como bichinho de estimação.

Assim, embora seja possível se tornar amo de um gênio do fogo, muita cautela é recomendada.

Gizzehi

A Conduta dos Gênios

Embora tenham sido criados pelos deuses com um propósito específico, gênios possuem individualidade e personalidade próprias. Cada gênio tem seus próprios critérios quanto a quem aceitará como seu amo, e também sobre que tipo de favores, desejos e auxílios está disposto a prestar. Gênios são geralmente bondosos, muitas vezes negando-se a atender a pedidos de amos malignos: gênios a serviço de tais mestres geralmente estão aprisionados ou sob algum efeito mágico de servidão.

Um gênio que aceita um amo de bom grado se torna um parceiro iniciante de seu tipo. Conforme a relação se estreita e ambos aprendem a confiar um no outro, os poderes do gênio aumentam. A critério do mestre, o nível de parceiro do gênio se eleva conforme o relacionamento com seu amo se torna mais profundo.

GIZZEHI — ND 12

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +13, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 39, **Fort** +11, **Ref** +27, **Von** +19, imunidade a encantamento e fogo
Pontos de Vida 412
Deslocamento Voo 12m (8q)

Pontos de Mana 85
Corpo a Corpo Pancada +27 (1d3+3 mais 8d6 fogo).
Magias Como um feiticeiro de 15° nível (CD 35).
• *Açoite Flamejante (Movimento, 7 PM, sustentada)* Um açoite de fogo surge na mão do gizzehi. Ele pode gastar uma ação padrão para açoitar uma criatura em alcance curto, que sofre 6d8 pontos de dano de fogo e fica em chamas e enredada enquanto estiver em chamas (Ref reduz à metade e evita as condições).
• *Coluna de Chamas (Padrão, 13 PM)* Um cilindro de fogo com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em alcance longo, causando 13d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).
• *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* O gizzehi cria, molda, move ou extingue chamas e emanações de calor em alcance médio (*Tormenta20*, p. 187).

- *Explosão Caleidoscópica (Padrão, 10 PM)* Criaturas em um raio de 6m em alcance curto ficam atordoadas por 1 rodada e enjoadas por 1d4 rodadas (Fort muda para desprevenidas e enjoadas por 1 rodada). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena. Criaturas com menos de 10 níveis sofrem efeitos variados (*Tormenta20*, p. 193).
- *Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)* O gizzehi ordena que uma criatura adjacente não ataque ele ou seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes mas, se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico.

For –1, Des 3, Con 2, Int 2, Sab 1, Car 7

Perícias Diplomacia +19, Enganação +22, Misticismo +14.
Tesouro Nenhum.
Parceiro O gizzehi é um parceiro que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* seus ataques corpo a corpo deixam o alvo em chamas mágicas. *Veterano:* quando você deixa uma criatura em chamas, o dano dessa condição aumenta para 1d8. *Mestre:* quando você deixa uma criatura em chamas, ela precisa gastar uma ação completa (em vez de uma ação padrão) para tentar apagar o fogo.

GÊNIO DA LUZ

Ela lembra uma guerreira élfica, mas alta e vigorosa como uma árvore, o cabelo prateado preso em rabo de cavalo muito longo. Veste uma toga curta, exibindo braços e pernas fortes, além de joias douradas. Por todo o corpo, sinais luminosos. No olhar, luz de bondade e pureza.

Embora os gênios tenham sido criados para atuar em harmonia durante a criação do mundo, existe inimizade entre eles — afinal, alguns são obra de deuses bondosos e outros, de deuses malignos.

Naqueles tempos imemoriais de gênese, quando Arton estava sendo forjada, a harmonia não era total (para dizer o mínimo). Houve diferença, houve conflito, cada divindade tinha sua própria visão de um mundo perfeito. Criações de um deus eram atacadas, vandalizadas, destruídas por outros. Lugares paradisíacos eram arrasados para dar lugar a terras devastadas, então novamente a paraísos, e outra vez destroços. Assim, nem todos os gênios existiam para construir. Havia gênios dedicados a destruir. E havia gênios para detê-los.

Os gênios da luz, ou *allaraz*, são facilmente confundidos com celestiais — pode-se dizer que são suas "versões arcanas". Assim como celestiais combatem os abissais, allaraz têm a missão de combater os destruidores *dabbus*, não sendo incomum que allaraz e celestiais acabem aliados a aventureiros em grandes batalhas contra demônios e gênios das trevas.

Gênios da luz anseiam por proteger as obras dos deuses, escolhendo seus amos entre aqueles que abraçam tal devoção. São também aqueles que se regozijam com o uso da magia arcana para promover o bem.

Allaraz

ALLARAZ — ND 14

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +11
Defesa 44, **Fort** +14, **Ref** +22, **Von** +28, imunidade a dano de luz, resistência a magia +5
Pontos de Vida 490
Deslocamento 12m (8q), voo 15m (10q)

Pontos de Mana 113
Corpo a Corpo Pancada x2 +37 (4d8+25, mais 2d6 luz).
Contramágica Aprimorada (Reação) Uma vez por rodada, o allaraz faz uma contramágica.
Proteger Criação (Reação, 10 PM) Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance curto do allaraz sofre dano, ele concede RD 50 a ela contra esse dano.
Reverter Destruição (Completa, 5 PM) Criaturas em alcance curto à escolha do allaraz que tenham sofrido dano nessa cena recuperam 6d8+6 PV.
Magias Como um feiticeiro de 14º nível (CD 40, limite de PM 22).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* O allaraz escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Explosão Caleidoscópica (Padrão, 10 PM)* Criaturas numa área de 6m de raio em alcance curto ficam atordoadas por 1 rodada e enjoadas por 1d4 rodadas (Fort muda para desprevenidas e enjoadas por 1 rodada). Criaturas com menos de 10 níveis sofrem efeitos variados (*Tormenta20*, p. 193). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Flecha de Luz (Padrão, 16 PM)** Duas criaturas em alcance médio sofrem 6d8+6 pontos de dano de luz e ficam cegas por 1d4 rodadas, então ofuscadas.

- *Globo de Invulnerabilidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O allaraz é envolto por uma esfera mágica de 3m que detém qualquer magia de 3º círculo ou menor.
- *Leque Cromático (Padrão, 8 PM)* Criaturas em um cone de 4,5m ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Von anula), ofuscadas e vulneráveis.
- *Raio Solar (Padrão, 18 PM)* Criaturas em uma linha de 30m a partir do allaraz sofrem 10d8 (ou 10d12 se forem mortos-vivos) pontos de dano de luz, ficam cegas por 1d4 rodadas e ofuscadas por uma rodada (Ref reduz à metade e evita as condições).
- *Selo de Mana (Padrão, 10 PM)* Um selo mágico se manifesta em criaturas escolhidas em alcance curto até o fim da cena. Sempre que elas fizerem qualquer ação que gaste PM, devem fazer um teste de Vontade. Se passarem, a ação funciona. Se falharem, a ação não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.

For 4, Des 4, Con 3, Int 2, Sab 4, Car 8

Perícias Conhecimento +15, Diplomacia +20, Misticismo +20, Religião +17.

Tesouro Padrão.

Parceiro O allaraz é um parceiro que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* você pode lançar uma magia de ilusão ou evocação de 1º círculo (definida pelo allaraz; atributo-chave Carisma). *Veterano:* você pode lançar *Campo de Força*. *Mestre:* uma vez por rodada, você pode gastar 4 PM para curar 5d8+5 PV em uma criatura em alcance curto.

Gênio da Terra

Bem maior que um ogro, a mulher inacreditavelmente robusta cruza os braços imensos sobre o peito. Tem pele marrom, com símbolos místicos em tom mais claro. Usa um colete curto, calças bufantes, botas pesadas, cinto largo e braçadeiras massivas, tudo com adereços de ouro. Na cabeça nua e brilhante, traz um pequenino e curioso chapéu cilíndrico. Tem olhar firme e expressão dura.

Embora as lendas digam que gênios construíram Arton, nenhum parece mais digno dessa atribuição que os gênios da terra — ou *kemooz*, como também são chamados. Eles são os engenheiros, arquitetos e construtores entre os gênios. São os mais devotados a erguer estruturas gigantescas, construíram os palácios de quase todos os deuses do Panteão. Em Arton, além de incontáveis fortalezas (e masmorras), teriam erguido as próprias Lannestul, Sanguinárias, Uivantes e outras cordilheiras. Há rumores sobre brigadas trabalhando nessas cadeias montanhosas até hoje, pois ainda não teriam sido concluídas!

A expressão sempre austera pode levar a pensar que estes gênios são sérios, mal-humorados, mas não é o caso. Mesmo que não sorriam tanto, kemooz têm o mesmo coração bondoso e generoso de seus irmãos. Têm imenso prazer em concluir uma obra que será desfrutada, que traga alegria a outros. São honrados, sinceros e bastante literais ao atender a desejos, o que algumas vezes leva a erros de interpretação que podem ser divertidos ou trágicos.

Kemooz

Mas e os Desejos!?

Talvez a habilidade mais característica de gênios seja sua capacidade de conceder desejos mágicos, de forma semelhante à magia *Desejo*. Mas onde estão os desejos dos gênios descritos aqui?

O fato é que nem todos os gênios podem realizar um *Desejo* — e aqueles que podem não usam tal poder de maneira leviana. Conceder um desejo é uma grande dádiva e, ainda que faça parte da natureza dos gênios, não é algo a ser concedido a qualquer um. Gênio capazes de conceder desejos o fazem conforme sua conduta pessoal.

Em termos de jogo, gênios que concedem desejos normalmente não são parceiros — apenas NPCs sob controle do mestre. Eles podem usar seus desejos como recompensa por serviços ou boas ações realizadas pelos personagens, por exemplo.

Os bardos cantam uma lenda sobre a brigada kemooz encarregada pelos deuses de construir a estátua de Valkaria, bem como suas masmorras planares. Os gênios cumpriram a missão, mas resignados, não apenas porque seu trabalho seria cativeiro para uma deusa, mas também porque traria morte a grandes heróis. Cheios de rancor e revolta, fugiram de seus postos e se esconderam em vários pontos de Arton, como monstros reclusos.

Não é comum que gênios da terra aceitem aventureiros como amos, mas alguns se afeiçoam a anões e medusas.

KEMOOZ — ND 9

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +10, **Percepção** +14, visão no escuro

Defesa 34, **Fort** +21, **Ref** +6, **Von** +15, imunidade a encantamento e ácido, redução de dano 10

Pontos de Vida 280

Deslocamento 9m (6q), escavação 9m (6q)

Pontos de Mana 57

Corpo a Corpo Pancada +25 (2d8+42 mais 6d8 ácido).

Terraformista Se o kemooz estiver em contato com o solo, o custo de sua magia *Controlar Terra* é reduzido à metade (após aplicar aprimoramentos e quaisquer outros efeitos que reduzam seu custo).

Magias Como um feiticeiro de 9º nível (CD 30).

- *Amarras Etéreas (Padrão, 6 PM)* Três laços de energia surgem e se enroscam em uma criatura em alcance médio, deixando-a agarrada (Ref evita). A vítima pode tentar se livrar, gastando uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos pelos quais superou a CD. Cada laço também pode ser atacado e destruído (Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico). Um laço destruído causa 1d8+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Se todos os laços forem destruídos, a magia é dissipada. Os laços afetam criaturas incorpóreas.
- *Controlar Terra (Padrão, 9 PM)* O kemooz transforma 9 cubos de terra com 1,5m de lado em alcance longo em uma parede (RD 8 e 50 PV) que fornece cobertura total. Ele pode aplicar outros efeitos aos cubos (*Tormenta20*, p. 188).
- *Jato Corrosivo (Padrão, 9 PM)* O kemooz projeta uma linha corrosiva de 9m. Criaturas nessa área sofrem 10d6 pontos de dano de ácido, enquanto construtos e objetos soltos sofrem 10d6+4 pontos de dano (Ref reduz à metade).

For 4, Des 1, Con 5, Int 2, Sab 3, Car 0

Perícias Atletismo +14, Misticismo +12.

Tesouro Padrão.

Parceiro O kemooz é um parceiro que fornece os benefícios a seguir. *Iniciante:* uma vez por rodada, você pode criar um cubo de terra de 1,5m de lado em um espaço desocupado a até 9m. O cubo tem RD 5 e 30 PV e dura até o fim da cena ou até você acumular 4 cubos. *Veterano:* você recebe +2 na Defesa. *Mestre:* você pode lançar *Controlar Terra* (atributo-chave Carisma).

GÊNIO DAS TREVAS

Difícil discernir a forma da criatura, diluída nas sombras ao redor. Quando elas se afastam, revelam um homem careca, exceto pelo rabo de cavalo longo e escuro, como se feito de trevas. Suas calças, botas, cinto e braçadeiras são igualmente negros, com adereços dourados. Tatuagens púrpuras, misteriosas e intrincadas, revestem todo o seu corpo.

Assim como os allaraz lembram celestiais em sua bondade e desejo de fazer o bem, gênios das trevas — ou *dabbus* — são muito semelhantes a demônios. Foram criados por deuses malignos para conspurcar e destruir as obras de seus rivais durante a criação do mundo. Assim, se existem lugares terríveis e desolados em Arton, é porque os dabbus foram parcialmente bem-sucedidos em sua missão...

Dabbus são egoístas e odeiam quaisquer outros seres na existência, mas — como todos os gênios — estão presos à obrigação de servir a mestres. Diferente dos gizzehi, que tentam trair e destruir seus amos, dabbus consideram-se mais astutos, aceitando apenas amos que praticam o mal. Mesmo como servos, regozijam-se em espalhar destruição, alcançando a antiga e tão desejada vingança. Por esse motivo é comum que grandes vilões tenham estes seres como servos poderosos.

É muito perigoso, contudo, possuir um gênio das trevas como servo. Quando o amo se torna fraco ou clemente, quando demonstra um mínimo de piedade, um dabbus pode decidir que não deseja mais ser seu lacaio. Talvez o mate, ou talvez rogue uma maldição terrível, antes de procurar um novo e impiedoso senhor.

DABBUS — ND 15

Espírito (gênio) Grande

Iniciativa +18, **Percepção** +9, visão no escuro

Defesa 48, **Fort** +15, **Ref** +22, **Von** +28, imunidade a trevas, resistência a magia arcana +10

Pontos de Vida 525

Deslocamento 12m (8q), voo 15m (10q)

Pontos de Mana 98

Corpo a Corpo Pancada x2 +41 (3d10+25 mais 2d8 trevas).

Conduta Dabbus Um dabbus só aceita amos malignos (a critério do mestre) ou devotos de deuses que canalizam apenas energia negativa. Por aceitarem apenas os amos mais cruéis, normalmente não servem a personagens jogadores.

Devorar Magia (Reação) Quando passa no teste de resistência contra uma magia da qual foi alvo, o dabbus não sofre nenhum efeito da magia e recupera uma quantidade de PM igual ao valor gasto nela.

Magia Acelerada (Livre, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o dabbus muda a execução dela para livre.

Ódio Ancestral Quando o dabbus reduz os PV de um inimigo a 0 ou menos, recupera metade do dano que causou a esse inimigo.

Magias Como um feiticeiro de 15º nível (CD 42).

- *Crânio Voador de Vladislav (Padrão, 9 PM)* Dois crânios de energia negativa causam 6d8+6 pontos de dano de trevas em duas criaturas em alcance médio e deixa os alvos e todas as criaturas a 3m deles abaladas (Fort reduz à metade e evita a condição).
- *Desintegrar (Padrão, 14 PM)* Uma criatura ou objeto em alcance médio sofre 12d12 pontos de dano de essência (Fort reduz para 3d12). Se for reduzido a 0 PV, o alvo vira pó.
- *Manto das Trevas (Padrão, 6 PM sustentada)* O dabbus se torna incorpóreo e pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para entrar em uma sombra e se teletransportar para outra sombra em alcance médio. Se for exposto à luz solar, sofre 1 ponto de dano por rodada.
- *Tentáculos de Trevas (Padrão, 10 PM)* Até o fim da cena, tentáculos surgem em uma esfera de 6m em alcance médio e tentam agarrar todas as criaturas na área. Ao lançar a magia, e no início de cada um de seus turnos, o dabbus faz um teste da manobra agarrar (usando Misticismo) contra cada criatura na área. Se ele passar, a criatura é agarrada; se a vítima já está agarrada, é esmagada, sofrendo 8d6 pontos de dano de trevas (cada tentáculo recebe +15 em sua primeira rolagem de dano). A área conta como terreno difícil e os tentáculos são imunes a dano.
- *Toque Vampírico (Padrão, 15 PM)* O dabbus faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 15d6 pontos de dano de trevas e recupera pontos de vida iguais à metade desse dano de trevas.
- *Transformação de Guerra (Padrão, 6 PM, sustentada)* O dabbus recebe +6 na Defesa, em testes de ataque e em rolagens de dano corpo a corpo, e 30 PV temporários, mas não pode lançar outras magias.
- *Velocidade (Padrão, 10 PM, sustentada)* O dabbus pode executar uma ação padrão adicional por turno.
- *Vitalidade Fantasma (Padrão, 10 PM)* Criaturas vivas em uma esfera com 6m de raio centrada no dabbus sofrem 3d10 pontos de dano de trevas (Fort reduz à metade). O dabbus recebe PV temporários iguais ao dano total causado.

For 3, Des 5, Con 4, Int 2, Sab 2, Car 8

Perícias Enganação +21, Intimidação +21, Misticismo +17.

Tesouro Padrão.

Dabbus

Aquin'ne, Aucharai, Ber-baram, Cão do Inferno*, Carvarel, Corgann, Couatl, Diabrete, Dragão Celestial, Hallus'tir, Inevitável, Jhumariel, Luminar, Margharon, Muhir, Namasqall, Orel, Pakk, Pamgra, Pilly, Protetor, Rarvnaak, Rhayrivel, Serpentaar, Shiradi, Súcubo, T'Peel, Tanaloom, Terrier.

GIGANTES

No passado distante houve uma época terrível, de violência e carnificina, quando Arton foi governada por monstros — a Era de Megalokk. O mais selvagem e voraz dos deuses infestou o mundo recém-criado com sua prole, igualmente feroz. Naquele inferno de abominações famintas, nenhum outro ser poderia prosperar, nenhum povo teria seu alvorecer.

Khalmyr, então líder do Panteão, comandou um fim para aqueles tempos de calamidade. O Deus dos Monstros não podia ser domado, mas podia ser contido. Suas bestas foram confinadas aos cantos mais longínquos do mundo, incapazes de aterrorizar ou matar, exceto a si mesmas — as impiedosas Sanguinárias são, hoje, o mais conhecido entre tais redutos. Uma Arton mais clemente seria, assim, habitada por humanos e outros povos dos deuses.

Mas Megalokk não aceitaria ser encurralado; ainda que bruto e incivilizado, era um deus maior. Se Arton agora pertencia aos seres com mãos e mentes, ele também poderia criá-los. Maiores, mais fortes, mais violentos.

Essa seria a origem de várias raças humanoides monstruosas, gigantescas, que assolam Arton. Gigantes solitários rondam os ermos, atacam caravanas, devastam povoados, espreitam em masmorras. Comunidades desses monstros, cada qual com seus costumes, abundam em regiões remotas — ou nem tão remotas, podendo até existir em território do Reinado.

Gigantes existem em vários tamanhos, desde aqueles pouco maiores que ogros até colossos míticos inacreditáveis que alcançam os céus. São também variados em sua índole: alguns são afáveis e curiosos, embora quase todos sejam irritadiços, truculentos e sanguinários. Muitos ainda são canibais, considerando humanos e outras raças como simples refeições. Em comum, todos são orgulhosos de seu tamanho; o pior insulto possível para um gigante é ser chamado de “pequeno”.

Arton tem incontáveis lendas e histórias sobre gigantes. Talvez a mais impressionante seja sobre a antiga nação gigante chamada Ked’Rach, situada nas Lannestul. Seus guerreiros subjugaram os antigos minotauros, muito antes que eles erguessem seu império. O povo de Tauron foi dominado por séculos, até que um grande líder comandou uma rebelião, expulsando os monstros de volta para as montanhas. Hoje suas fortalezas ciclópicas e decadentes povoam os sonhos de aventureiros.

GALOKK

Chega a ser difícil determinar a raça da mulher, e quase inacreditável supor ser humana. Deve ser quase tão alta quanto um ogro, com ombros ainda mais largos. Braços e pernas de puro músculo, quase não contidos pela meia armadura escamada de adamante. O elmo de face aberta, adornado com chifres, faz pouco para conter a juba farta e selvagem, cor de palha. Uma capa pesada torna sua silhueta ainda maior.

Gigantes são os "humanos de Megalokk". Mas são opostos aos humanos verdadeiros, por serem estagnados; não buscam, não avançam, não evoluem, não ambicionam. Valkaria os odeia e despreza, não teve nenhuma participação em sua gênese. Ou teve? Xamãs de Megalokk provocam, gargalham que Valkaria contribuiu com o surgimento desses seres. Devotos da deusa, claro, renegam tal absurdo. Afirmam que ela jamais teria participado disso.

Mas a existência de meios-gigantes pode ser evidência de que a Deusa da Ambição teve, sim, algum envolvimento na origem desses monstros.

Também chamados *galokk*, meios-gigantes não são uma raça ou povo. Não resultam de cruzamentos entre humanos e gigantes, não têm gigantes como ancestrais. Eles surgem de formas não naturais: nascem em famílias humanas, crescem como crianças e jovens normais, atingindo tamanho avantajado apenas bem depois de adultos. Outros são devotos de Megalokk, recompensados e transformados por aprazê-lo. Outros ainda são vítimas de maldições.

Galokk são grandes e fortes, mas também temidos, raramente encontrando lugar em cidades feitas para seres menores. Muitos acabam como capangas, guarda-costas, gladiadores, soldados ou bárbaros. Mas existem aqueles que desafiam suas naturezas, adotam carreiras inesperadas como arcanistas, bardos, até inventores.

GALOKK CAPANGA

ND 6

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 26, **Fort** +17, **Ref** +7, **Von** +12
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +24 (3d6+19, x3).
Força dos Titãs Quando acerta um ataque corpo a corpo, o galokk capanga pode rolar mais uma vez qualquer resultado máximo da rolagem de dano e adicionar o novo resultado ao dano causado.
Forçar a Barra (Reação) Uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, o galokk soma sua Força (+4) nesse teste.

For 4, Des 0, Con 2, Int –1, Sab 0, Car –2

Perícias Atletismo +9, Intimidação +5.
Equipamento Couro batido, machado de guerra aumentado. **Tesouro** Nenhum.

GALOKK GUARDA-COSTAS

ND 10

Humanoide (gigante) Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +7
Defesa 35, **Fort** +21, **Ref** +11, **Von** +16
Pontos de Vida 80
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x2 +34 (1d10+31, x3) e escudo pesado +34 (1d8+26).
Força dos Titãs Quando acerta um ataque corpo a corpo, o galokk guarda-costas pode rolar mais uma vez qualquer resultado máximo da rolagem de dano e adicionar o novo resultado ao dano causado.
Forçar a Barra Uma vez por rodada, quando faz um teste de resistência, o galokk soma sua Força (+5) nesse teste.
Grande Escudo O galokk guarda-costas fornece cobertura leve a aliados adjacentes menores que ele.

For 5, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 0, Car –2

Perícias Atletismo +14, Intimidação +9.
Equipamento Escudo pesado espinhoso, machado de batalha aumentado, meia armadura. **Tesouro** Metade.

GIGANTE BICÉFALO

O imenso humanoide de corpo musculoso veste apenas uma tanga de couro esfarrapada e empunha duas enormes clavas rústicas. Mas tudo isso vocês reparam apenas mais tarde. A primeira coisa que chama atenção são as duas cabeças, de feições e expressões diferentes. Enquanto uma delas rosna com ódio, a outra os observa com curiosidade.

Este gigante é uma versão mais massiva e monstruosa do gigante das rochas, com as mesmas dimensões aproximadas. Conforme observado por estudiosos, cada cabeça tem mente e personalidade individuais, controlando uma metade do corpo. Por isso, embora muito forte, o monstro também é desajeitado — agindo normalmente apenas durante os raros momentos em que ambas as cabeças buscam um mesmo objetivo.

Sempre cheio de rancor, e capaz de golpear com duas clavas ao mesmo tempo, o gigante bicéfalo pode ser um adversário muito difícil. Em combate, será vantajoso para seus oponentes que as cabeças entrem em desacordo, tornando o adversário menos efetivo; uma tática várias vezes tentada por aventureiros é enganar uma das cabeças, fazendo com que discorde da outra.

Gigante Bicéfalo

Se este monstro é uma mutação do gigante das rochas ou algum experimento de arcanistas loucos, ninguém sabe. Considerado bizarro até mesmo por seus primos, o gigante bicéfalo não tem lugar em suas aldeias, perambulando sozinho pelos ermos. Isso é, tão sozinho quanto um ser de duas cabeças consegue estar.

GIGANTE BICÉFALO — ND 13

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +17
Defesa 44, **Fort** +26, **Ref** +11, **Von** +20
Pontos de Vida 680
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Duas clavas +38 (4d10+40).
Arremessar Duas Rochas (Completa) O gigante bicéfalo arremessa duas rochas, cada uma em um quadrado de 3m em alcance curto. Criaturas nessas áreas sofrem 6d12 pontos de dano de impacto (Ref CD 35 reduz à metade).
Atropelamento (Completa) O gigante percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar pelos espaços de quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas dessa forma sofrem 6d10+40 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 35 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.
Duas Cabeças... quando faz um teste de Intuição ou Vontade, o gigante faz dois testes e usa o melhor resultado.
...Brigam Mais do que Uma Quando usa Duas Cabeças... em um teste contra uma perícia baseada em Carisma ou contra um efeito de encantamento, se passar em apenas um dos testes, o gigante fica pasmo por uma rodada. Ele só pode ficar pasmo dessa forma uma vez por cena para a mesma perícia ou o mesmo efeito.

For 14, Des –1, Con 10, Int –2, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +26, Intimidação +13.
Equipamento Clava aumentada x2. **Tesouro** Dobro.

GIGANTE DAS COLINAS

Alto como um armazém, o monstro tem alguma semelhança com um homem, mas bruto, primitivo, selvagem. Veste muitas peles de animais, costuradas de forma precária. Suas partes expostas são nodosas, cobertas de rugas e calosidades. Tufos de cabelo afloram na cabeçorra deformada, onde olhos minúsculos revelam apenas estupidez e selvageria. Empunha uma clava com dentes, feita com a ossada de alguma grande besta.

Duas ou três vezes mais alto que um humano, este é o menor e mais numeroso dos gigantes. Aquele que mais frequentemente pode ser visto vagando próximo a rotas comerciais, atacando pequenos povoados ou mesmo formando aldeias e tribos nas áreas inexploradas do Reinado. Gigantes das colinas se organizam de formas simples, liderados pelo mais forte. Não constroem habitações, vivendo em cavernas ou como nômades.

Em combate, gigantes das colinas buscam simplesmente esmagar os inimigos com suas clavas, ou arremessando pedras. Às vezes podem ser encontrados como guardas para vilões que sejam poderosos o bastante para controlá-los.

Dizem que os membros da mítica sociedade gigante Ked'Rach pertenciam a camadas sociais condizentes com seu tamanho — sendo os gigantes das colinas a classe mais baixa. Eles atuariam como servos e soldados, apenas seguindo ordens, não importando assim sua inteligência limitada. Por outro lado, também suspeita-se que tenham abraçado a ignorância e selvageria apenas após deixar sua nação, sendo mais espertos quando viviam lá.

Gigante das Colinas

GIGANTE DAS COLINAS — ND 7

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +2, **Percepção** +2
Defesa 31, **Fort** +20, **Ref** +14, **Von** +7
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava x2 +24 (1d10+24).
Arremessar Rochas (Completa) O gigante das colinas arremessa uma rocha em um quadrado de 3m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 6d12 pontos de dano de impacto (Ref CD 24 reduz à metade).

For 9, Des –1, Con 3, Int –2, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +16, Intimidação +8, Sobrevivência +6.
Equipamento Clava aumentada, gibão de peles. **Tesouro** Bolsa de gigante.

GIGANTE DO FOGO

O estranho ser poderia lembrar um anão de Doherimm, com a mesma estatura atarracada, a mesma barba copiosa — mas toda semelhança acaba aí. Ele é grande como uma cabana, sua pele como carvão, mas com partes incandescentes, em brasa. O cabelo e a barba parecem feitos de fogo, os olhos brilham com chamas de uma fúria prestes a ser liberada. Ele veste armadura dourada e empunha um machado flamejante.

Enquanto outros gigantes lembram humanos, gigantes do fogo parecem de alguma forma relacionados aos anões.

Este monstro lembra um anão, mas duas vezes mais alto que um humano. Seu corpo queima com energia elemental interna, como acontece com os dragões. De fato, alguns sábios especulam que a origem destes seres esteja ligada aos dragões, ou mesmo ao próprio Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo. Na suposta nação gigante Ked'Rach, estes gigantes seriam cavaleiros de elite, patrulhando a região em montarias voadoras dracônicas.

Por outro lado, essa história parece duvidosa, pois gigantes do fogo já habitavam uma camada do subterrâneo abaixo de Doherimm antes que os anões descobrissem a forja. Talvez a natureza ígnea destes monstros esteja ligada ao calor primordial no centro de Arton, não a qualquer força consciente.

Gigantes do fogo são os mais militarizados destes seres. Já usavam boas armas e armaduras antes que os anões pudessem fabricá-las, embora nunca tenham evoluído em suas técnicas. Combatem com tática e estratégia, muitas vezes servindo a vilões e senhores da guerra, e até ao próprio Sckhar. Pelo menos um batalhão chegou a lutar durante a Marcha de Arsenal contra o Reinado.

Bolsas de Gigante

Gigantes das colinas costumam carregar grandes sacos de couro ou pele onde guardam todos os "tesouros" que encontram em seu caminho. Uma bolsa recém-encontrada tem 1d4 desses "tesouros"; o mestre pode determinar o que eles são ou usar a tabela a seguir.

1D20	"Tesouro"
1	Um pedaço de carne estragada (pode conter uma doença).
2	1d3 ratos esfomeados.
3	Um elmo mastigado.
4	Algemas forradas de couro preto.
5	Uma bota reforçada. Com outra dessas você forma um par.
6	Um espelho que um dia foi mágico. Ainda reflete a última imagem que presenciou.
7	Um pé de cabra.
8	Uma peruca desgrenhada.
9	Um saco de dormir. Parece ter algo ou alguém dentro...
10	Uma arma qualquer.
11	Um emplastro grotesco de ervas medicinais (aplicá-las é uma ação completa que cura 4d6 PV).
12	As roupas de um camponês. Onde estará seu antigo dono?
13	Um pato (ainda vivo). Pode ser domesticado.
14	Uma sela em bom estado.
15	Um estandarte enrolado. Talvez exista uma recompensa por ele?
16	Uma poção mágica. A saliva ressecada no frasco torna impossível identificá-la.
17	Uma riqueza menor.
18	Uma riqueza média.
19	Um item superior (2 melhorias) determinado aleatoriamente.
20	Um item mágico menor determinado aleatoriamente (apenas uma vez por bolsa; se rolar outro 20, role novamente).

GIGANTE DO FOGO

ND 11

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +24, **Ref** +9, **Von** +15, imunidade a fogo, redução de dano 10
Pontos de Vida 390
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x3 +27 (3d6+16, x3, mais 2d6 fogo).
Arremessar Bigorna (Padrão) O gigante do fogo arremessa sua bigorna em um quadrado de 4,5m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 10d12 pontos de dano, metade impacto e metade fogo, e ficam em chamas (Ref CD 33 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (recuperar a bigorna)*.
Bigorna Flamejante (Padrão) O gigante faz com que uma arma adjacente cause +2d6 pontos de dano de fogo até o fim da cena. Ele não pode utilizar esta habilidade se usar Arremessar Bigorna (por motivos óbvios).
Falange de Fogo Aliados adjacentes ao gigante recebem redução de dano 5.
Ponto de Forja Criaturas que causem dano corpo a corpo contra o gigante ou contra um dos aliados adjacentes a ele sofrem 4d6 pontos de dano e ficam com suas armas avariadas (Fort CD 33 evita a avaria).

For 12, Des –2, Con 4, Int 3, Sab –1, Car 1

Perícias Atletismo +23, Guerra +12, Oficio (armeiro) +14.
Equipamento Machado de batalha de adamante aumentado, meia armadura banhada a ouro. **Tesouro** Padrão.

Gigante do Fogo

GIGANTE DAS ROCHAS

Sua cabeça poderia facilmente alcançar o topo da muralha de um castelo. Tem pele clara e longos cabelos castanhos, adornados com anéis metálicos. Sob sobrancelhas cerradas, os olhos verdes trazem uma sombra de ameaça. Enverga uma couraça rústica e empunha um machado imenso, adornado com runas.

Ainda que gigantes das colinas sejam mais comuns, o gigante das rochas é aquele mais conhecido pelos povos de Arton, o gigante clássico das histórias de aventura.

Além de ser maior e mais forte, o gigante das rochas não é estúpido ou selvagem como seu primo das colinas. Também não é especialmente agressivo, buscando um modo de vida muito semelhante ao dos bárbaros humanos. Gigantes das rochas formam comunidades nos ermos, vivendo de caça e coleta, praticando suas culturas e louvando seus deuses. Por outro lado, não é verdade que sejam exatamente pacíficos; ficam enfurecidos com facilidade e, quando encontram outros povos, sua primeira reação é lutar. Diálogo, apenas se surgir algum bom motivo.

Estes gigantes se organizam em aldeias lideradas por um chefe, cujo posto é hereditário (embora possa ser tomado por um desafiante). Erguem habitações de pedra, forjam armas avantajadas, vestem armaduras simples e são famosos por suas bebidas, servidas em canecos generosos. Suas festas são lendárias, às vezes aceitando forasteiros que se mostrem merecedores. São também grandes fanfarrões, gostam muito de torneios — que podem ser lutas, provas de força, duelos de charadas ou testes de resistência à bebida.

Em sua cultura, "gigante" é um título de honra, que eles concedem a outros quando mostram valor. Por isso existem casos de humanos e outros seres vivendo em suas aldeias, como membros legítimos da tribo. Possivelmente isso é um traço cultural residual da sociedade Ked'Rach, onde gigantes das rochas seriam os cidadãos de classe média, adotando funções variadas como artesãos e soldados.

Ainda que incidentes violentos ocorram, relações entre gigantes das rochas e outros povos tendem a ser tranquilas. Comércio com eles exige cautela, pois quando um gigante se sente trapaceado, as consequências são brutais. Por outro lado, uma tribo destes gigantes teve atuação importante durante a Marcha de Arsenal, auxiliando o Reinado contra o vilão.

Existem variantes regionais do gigante das rochas, nomeadas conforme o ambiente em que vivem. Nas Uivantes são chamados gigantes do gelo, enquanto em ilhas e regiões costeiras são gigantes do mar. Embora tenham diferenças culturais e até habilidades próprias, são essencialmente as mesmas criaturas.

GIGANTE DAS ROCHAS — ND 9

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +5
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +9, **Von** +14, redução de dano 5
Pontos de Vida 380
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x2 +26 (4d12+10, x4).
Barril Gigante de... (Completa) O gigante das rochas usa uma dose da bebida de seu barril gigante (CD 28).
Arremessar Barris (Padrão) O gigante arremessa seu barril em um quadrado de 3m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 7d12 pontos de dano de impacto (Ref CD 28 reduz à metade). *Recarga (recuperar o barril)*.
Fúria Blindada Enquanto está sob efeito de Pavio Curto, o gigante sofre apenas metade do dano de corte, impacto e perfuração não mágico.
Pavio Curto (Reação) Quando é ofendido ou sofre dano de um inimigo, o gigante entra em fúria. Ele recebe +3 em testes de ataque e rolagens de dano, e seus ataques deixam as vítimas sangrando, mas ele deve sempre deve atacar a criatura mais próxima. A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

For 11, Des –1, Con 4, Int 1, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +19, Intuição +7, Oficio (cervejeiro) +9, Sobrevivência +7.
Equipamento Barril gigante, couraça, machado de batalha aumentado maciço. **Tesouro** Metade.

GIGANTE DO GELO — ND 9

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +5
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +9, **Von** +14, redução de frio 15
Pontos de Vida 380
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x2 +26 (4d12+8, x3, mais 1d6 gelo).
Arremessar Geleira (Completa) O gigante arremessa um pedaço de geleira em um quadrado de 4,5m em alcance curto. Criaturas nessa área sofrem 8d12 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 28 reduz à metade e evita a condição).
Barril Gigante de... (Completa) O gigante usa uma dose da bebida de seu barril gigante (CD 28).
Fúria Gélida Enquanto está sob efeito de Pavio Curto, o gigante emana uma aura de 9m de frio e ventos fortes. Ele recebe camuflagem leve contra ataques à distância feitos fora da aura e, no início dos seus turnos, criaturas dentro da aura sofrem 4d6 pontos de dano de frio (Fort CD 28 reduz à metade).

Gigante das Rochas

Pavio Curto (Reação) Quando é ofendido ou sofre dano de um inimigo, o gigante entra em fúria. Ele recebe +3 em testes de ataque e rolagens de dano, e seus ataques deixam as vítimas sangrando, mas ele deve sempre deve atacar a criatura mais próxima. A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

For 11, Des –1, Con 4, Int 1, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +21, Intuição +7, Oficio (cozinheiro) +11, Sobrevivência +7.

Equipamento Barril gigante, gibão de peles, machado de batalha aumentado de gelo eterno. **Tesouro** Metade.

Gigante dos Mares

ND 9

Humanoide (gigante) Enorme

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão na penumbra

Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +9, **Von** +14

Pontos de Vida 380

Deslocamento 12m (8q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Machado de batalha x2 +26 (4d12+10, x3).

Barril Gigante de... (Completa) O gigante dos mares usa uma dose da bebida de seu barril gigante (CD 28).

Coquetel Praiano (Completa) Uma vez por cena, o gigante usa uma bebida que combina os efeitos de duas bebidas diferentes de Barril Gigante...

Dar um Tchibum (Padrão) O gigante salta em um quadrado de 4,5m em alcance curto e fica caído. Criaturas nessa área sofrem 9d12 pontos de dano de impacto e são empurradas 6m para fora da área (Ref CD 28 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

Pavio Curto (Reação) Quando é ofendido ou sofre dano de um inimigo, o gigante entra em fúria. Ele recebe +3 em testes de ataque e rolagens de dano e seus ataques deixam as vítimas sangrando, mas ele deve sempre deve atacar a criatura mais próxima. A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

For 11, Des –1, Con 4, Int 1, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +19, Intuição +7, Oficio (pescador) +9, Sobrevivência +7.

Equipamento Barril gigante, gibão de peles, machado de batalha aumentado de lanajuste. **Tesouro** Metade.

Barril Gigante de...

Gigantes das rochas (em todas as suas variações) costumam carregar um barril contendo vários litros de uma das bebidas a seguir. Em combate, um gigante pode ingerir uma dose dessa bebida para se fortalecer, ou derramá-la sobre seus inimigos para entorpecê-los de alguma forma.

A CD para resistir aos efeitos da bebida de um gigante é indicada em sua ficha.

- *Aguardente.* Criaturas em um cone de 6m ficam enjoadas (Fort reduz a duração para 1 rodada).
- *Dilínio.* O gigante recebe redução de dano 5/ mágico até o fim da cena.
- *Hidromel.* Criaturas em um raio de 3m em alcance curto recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena, mas ficam confusas por 1d2 rodadas (Fort evita a condição).
- *Rum.* O gigante recebe imunidade a efeitos de fadiga e de metabolismo por 1d4+1 rodadas mas, após isso, fica fraco.
- *Sidra.* Uma criatura em alcance curto é atingida por um jato de alta pressão; ela sofre 1d8+15 pontos de dano de impacto e fica atordoada por 1 rodada (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por este efeito uma vez por cena.
- *Vinho.* Até o fim da cena, o gigante recebe Cura Acelerada 5, mas sofre –5 em Vontade.

Um barril gigante encontrado como parte do tesouro de um gigante é um item que ocupa 5 espaços e possui 1d4+1 cargas de uma destas bebidas. Usá-lo conta como a habilidade Barril Gigante de... (CD For).

Gigante Real

Estrondos sacodem o chão, em ritmo familiar de passos, denunciando a aproximação de algo bípede e gigantesco. Ele logo se ergue acima das árvores, maior que os mais altos castelos de Valkaria, talvez até maior que a célebre estátua. Sem dúvida humanoide, mas também grotesco, primal. Ainda assim, usa uma armadura rústica e empunha um tacape descomunal — que parece ter sido feito com a maior árvore do mundo.

Também chamados de *kiojin* em Tamu-ra, estes são os maiores gigantes existentes — a versão humanoide dos kaiju das Sanguinárias, figurando entre os maiores seres vivos na face de Arton. Diz-se que, antes de avançar contra o Reinado, Mestre Arsenal testou seu Kishinauros em batalha contra estes seres.

Gigantes reais vivem isolados, não formando comunidades, nem mesmo casais. Como também acontece com os kaiju, eles não se reproduzem de formas naturais; foram criados por Megalokk no passado remoto, sem que outros tenham nascido desde então. Muitos podem, inclusive, estar hibernantes em pontos remotos do mundo.

Estes gigantes, como os demais, são extremamente irritadiços — mas também curiosos. Não toleram outras criaturas em seu território, mas buscam observar os povos menores em suas vilas, o que sempre causa pânico geral. Essa reação acaba por deixá-los zangados, levando a ímpetos de fúria e destruição.

Gigantes reais muitas vezes usam armas e armaduras próprias para seu tamanho. Como conseguem esses itens é um enigma. Alguns imaginam serem

relíquias das cidades gigantes nas Lannestul. Outros falam de casos em que aldeias humanas fizeram pactos com gigantes reais, forjando seus equipamentos em troca de proteção.

Se gigantes reais tiveram lugar na lendária sociedade Ked'Rach, deve ter sido como seus deuses ou protetores. Diz-se que permaneciam dormentes, podendo ser despertados e comandados por sacerdotes contra os inimigos do povo gigante. Mas tudo isso é lenda ou especulação.

GIGANTE REAL

ND 19

Humanoide (gigante) Colossal

Iniciativa +14, **Percepção** +9
Defesa 59, **Fort** +32, **Ref** +26, **Von** +19, fortificação 50%, redução de dano 20
Pontos de Vida 1.140
Deslocamento 15m (10q), sem redução por terreno difícil

Corpo a Corpo Clava x3 +52 (5d20+40, x3).
Arremessar Descomunal (Completa) O gigante arremessa uma criatura que esteja agarrando ou um objeto Enorme ou menor em um ponto em alcance longo, atingindo uma área equivalente ao espaço da criatura ou objeto arremessado. Criaturas nessa área (e a criatura arremessada, se for o caso) sofrem 20d10+40 pontos de dano de impacto e ficam atordoadas por 1 rodada e caídas (Ref CD 47 reduz à metade e evita as condições; uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena).
Golpe Racha-Montanha (Completa) O gigante faz um único ataque corpo a corpo com +5 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico. *Recarga (movimento)*.
Pisotear o Solo (Completa) O gigante gera uma onda de choque que afeta um raio de 30m. Criaturas na área em contato com o solo sofrem 25d12 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 47 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*
Titânico O gigante é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e sofre metade do dano de ataques que não sejam de outra criatura Titânica. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 18d6 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 47 reduz à metade). Além disso, seus ataques ignoram redução de dano e atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

For 17, Des –1, Con 15, Int –1, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +34, Intimidação +34.
Equipamento Clava gigante, meia armadura. **Tesouro** Padrão.

Gigante Real

GIGANTE MÁXIMO

É uma visão impossível, absurda, que desafia a sanidade. Um humanoide tão gigantesco que sua cabeça alcança as nuvens, desaparece nos céus — muitíssimo maior que a própria estátua de Valkaria, maior que os maiores kaiju das Sanguinárias. Vasto como uma montanha, com pontos em seu corpanzil onde cresce vegetação exuberante, e outros onde até mesmo existem construções. Quando ele se move, faz o mundo tremer.

O gigante máximo, ou gigante das nuvens, é um mito persistente na história de Arton. Tão persistente que sua veracidade talvez precise ser considerada.

Conforme descrito nas lendas, o gigante máximo é uma criatura impensável. Tem milênios de idade, não se conhecendo seu tempo de vida natural. Quando dorme, seu sono dura décadas ou séculos — tempo suficiente para que acabe coberto de vegetação e detritos, ou para que povos desavisados construam aldeias em seu corpo. E, quando desperta, sua fome é igualmente gigantesca: pode devorar todos os rebanhos de uma região, ou mesmo todos os seus habitantes.

Quando em atividade, o gigante máximo busca apenas ser deixado em paz, pelo menos até ter fome. Às vezes recorda-se de algo ou alguém que existia antes de seu sono, partindo em busca desse objetivo. Caso descubra que a coisa ou pessoa não existe mais, pode ter um rompante de fúria destrutiva.

Combater este gigante é muito diferente de matar outros monstros, por maiores que sejam; ele é simplesmente grande demais para que qualquer dano direto tenha algum efeito. Existem histórias sobre heróis do passado que escalaram e exploraram a criatura, como se fosse uma masmorra, combatendo seus parasitas (incluindo gárgulas e outros monstros voadores que fazem ninhos em seu corpo) e alcançando os centros nervosos que são seus únicos pontos fracos.

Até onde se sabe, o gigante máximo existe apenas em lendas. Nenhuma aparição foi registrada nos últimos séculos, nem há qualquer pista sobre sua origem. Se o monstro existe, deve estar adormecido em algum ponto de Arton, e seu despertar será um desafio extremo para os heróis de hoje.

GIGANTE MÁXIMO

ND S+

Humanoide (gigante) Colossal

Iniciativa +7, **Percepção** +16, visão na penumbra

Defesa 70, **Fort** +38, **Ref** +25, **Von** +33, imunidade a atordoamento, encantamento, dano mental (exceto cabeça), metamorfose e efeitos de movimento

Pontos de Vida Especial (veja Grande Demais)

Deslocamento 45m (30q), sem redução por terreno difícil

Ataques Colossais (Padrão) O gigante máximo usa duas habilidades diferentes entre as seguintes.

- *Agarrar (braço)* O gigante agarra uma criatura em seu alcance (teste +75). Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de manobra ou Acrobacia oposto ao gigante, ou causando 100 pontos de dano contra o braço.
- *Apertar (braço)* O gigante causa 1d100+50 pontos de dano de impacto a uma criatura que esteja agarrando.
- *Arremessar (braço)* O gigante arremessa uma criatura que esteja agarrando em um ponto em alcance longo. O alvo sofre 30d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Acrobacia ou Ref CD 55 reduz à metade).
- *Chute (perna)* O gigante desfere um poderoso chute. Criaturas em um quadrado de 9m em alcance curto sofrem 3d20+25 pontos de dano de impacto, são arremessadas 30m na direção oposta e ficam caídas (Fort CD 55 reduz à metade e evita o empurrão e a condição).
- *Pisotear (perna)* O gigante gera o efeito básico da magia *Terremoto* (*Tormenta20*, p. 209) em um raio de 90m ao seu redor. Este não é um efeito mágico e não afeta o gigante.
- *Safanão (braço)* O gigante derruba uma criatura que o esteja escalando (Ref CD 55 evita). Se falhar no teste, a criatura é arremessada ao chão, fica caída e sofre dano de queda de acordo com a etapa em que estava (veja Grande Demais).
- *Tapa (braço)* O gigante faz um ataque corpo a corpo (teste +65, dano 1d100+100 impacto). O gigante pode fazer esta ação mesmo com braços derrotados, mas sofre –10 no teste de ataque e causa metade do dano.

Grande Demais O gigante é muito grande para ser derrotado de uma só vez. Em vez disso, é necessário escalá-lo e derrotar cada parte de seu corpo individualmente. Cada uma dessas partes conta como uma criatura individual, com seus próprios PV. Escalar uma parte exige uma ação completa e um teste de Atletismo (CD conforme a etapa). Se falhar, o personagem não avança e sofre 8d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 5 ou mais, sofre 16d6 pontos de dano de impacto e cai para a parte anterior. Por fim, se falhar por 10 ou mais, cai no chão e sofre dano de queda de acordo com a parte em que estava. Personagens com deslocamento de escalada ou de voo recebem +10 nos testes de Atletismo e personagens usando um veículo ou montaria capaz de voar ou escalar podem substituir Atletismo por Cavalgar ou Pilotagem.

1) *Duas Pernas* CD 20, dano de queda 10d6, 750 PV cada. Cada perna derrotada reduz o deslocamento do gigante em 15m e o número de Ataques Colossais de perna que ele pode usar em 1.
2) *Tronco* CD 25, dano de queda 20d6, 3.000 PV.
3) *Dois Braços* CD 30, dano de queda 30d6, 750 PV cada. Cada braço derrotado reduz em 1 o número de Ataques Colossais de braço (exceto Tapa) que ele pode usar.
4) *Cabeça* CD 40, dano de queda 40d6, 1.000 PV. A cabeça possui Cura Acelerada 500; para cada outra parte do corpo derrotada, esse valor é reduzido em 100. Quando a cabeça é derrotada, o gigante cai inconsciente.

Titânico O gigante é imune a manobras de combate, não pode ser flanqueado e sofre metade do dano de ataques que não sejam de outra criatura Titânica. Quando se move, pisoteia qualquer criatura ou objeto Enorme ou menor em seu caminho (atravessando seu espaço), causando 20d8 pontos de dano de impacto (uma vez por rodada por criatura, Ref CD 55 reduz à metade). Além disso, ele ignora redução de dano e seus ataques atingem todas as criaturas em um quadrado de 6m (para cada ataque, ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo na área).

For 20, Des –3, Con 20, Int –2, Sab 0, Car –2

Tesouro Dobro.

Gigante Máximo

Aspecto de Megalokk, Avatar de Megalokk, Burafonte, Centauro Caçador, Centauro Chefe, Centauro Xamã de Allihanna, Druida de Megalokk, Grande Battham, Kaiju, Mamute, Ogro, Raagoran, Rei-Tirano, Tuntram, Xamã de Megalokk.

PERIGOS COMPLEXOS

Esta seção apresenta novos perigos complexos relacionados às forças divinas de Arton. Eles representam maldições ou punições empregadas pelos deuses, o resultado da ação de clérigos ou outros devotos, ou mesmo acidentes envolvendo magia divina.

Lembre-se de que as ações descritas nos perigos complexos não devem ser vistas como as únicas opções dos personagens, mas como exemplos. Deixe os jogadores livres para inventarem outras ações e, em caso de dúvida, use as mecânicas das ações descritas como base.

VENTO ABRASADOR — ND 3

Em regiões áridas — como a Desolação, em Deheon, ou o Deserto da Perdição —, rajadas de vento ardente, capazes de arrancar a pele dos ossos, então queimá-los até virarem cinzas, podem matar mesmo os mais preparados viajantes. Talvez sejam um castigo divino, talvez sejam fruto de energias corrompidas deixadas pelos antigos habitantes do lugar. Seja qual for sua natureza, uma dessas rajadas surpreendeu o grupo, que deve resistir até que ela passe.

Objetivo Sobreviver à rajada de vento, que dura 1d4+2 rodadas.

Efeito No início de cada rodada, cada personagem sofre 1d12 pontos de dano de corte e 1d12 pontos de dano de fogo e fica fatigado (esta condição é cumulativa). Um teste de Fortitude (CD 20, +2 por teste anterior) reduz o dano à metade e evita a condição.

Abrigar-se (Sobrevivência CD 20) O personagem procura algum tipo de cobertura, ou mesmo se enterra na areia. Se passar, recebe +5 em seu teste de Fortitude na próxima rodada.

Orar por Piedade (Religião CD 25) Se o personagem passar, reduz a duração deste perigo complexo em uma rodada. Cada personagem só pode tentar esta ação uma vez durante o perigo. Devotos de Allihanna ou Azgher recebem +5 no teste.

Ajudar em Oração (varia) O personagem faz um teste para ajudar o teste de Religião de outro personagem. Ele pode usar qualquer perícia que conseguir justificar, mas cada perícia que não seja Religião pode ser usada apenas uma vez ao longo do perigo complexo.

Refrescar-se (sem teste) O personagem gasta um item ou magia aprovado pelo mestre para refrescar a si mesmo ou um aliado (por exemplo, pode gastar uma ração de viagem, ou lançar uma magia *Criar Elementos*, para beber água). O personagem não sofre o dano de fogo na próxima rodada.

PÂNTANO AMALDIÇOADO — ND 5

Os aventureiros precisam atravessar um brejo escuro, de águas fétidas e borbulhantes. As brumas e a vegetação conspiram contra os heróis, afastando-os uns dos outros. Neste lugar maldito, cada aventureiro deve contar consigo mesmo.

Objetivo Atravessar o pântano amaldiçoado. Para isso, cada personagem deve acumular 5 avanços (veja a seguir).

Efeito No início de cada rodada, cada personagem deve fazer uma rolagem de evento — rolar 1d8 e sofrer o evento correspondente da lista abaixo.

1) *Mordida de monstro*. Algo surge das profundezas — um réptil, serpente ou algo pior — e morde o personagem, para então desaparecer no lodo. O personagem sofre um ataque corpo a corpo (teste +20, dano 6d6+10 de corte).
2) *Brumas traiçoeiras*. O personagem fica desorientado e caminha na direção errada, perdendo um avanço. Se não tinha nenhum avanço, fica fatigado por andar a esmo (esta condição é cumulativa).
3) *Águas profundas*. O personagem afunda em um buraco escondido por folhagens flutuantes e precisa fazer um teste de Atletismo para nadar (CD 20). Independente do resultado do teste ele escapa do buraco, mas, se falhar, fica fatigado pelo esforço (esta condição é cumulativa).
4) *Fumos ácidos*. O personagem é envolvido por uma nuvem de gás corrosivo, sofrendo 6d6 pontos de dano de ácido (Fort CD 20 reduz à metade).
5) *Visão aterrorizante*. O personagem enxerga cadáveres boiando na água, fogos fátuos assustadores ou ruínas decrépitas em meio à vegetação. Ele sofre 1d8 pontos de dano psíquico e fica abalado até sair do pântano (Von CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição). Se já estava abalado, fica apavorado e não pode fazer nenhuma ação na próxima rodada (mas ainda precisa fazer a rolagem de evento). Depois disso, fica abalado e pode fazer ações. A cada vez que este evento for rolado, a CD do teste de resistência aumenta em +2. *Medo.*
6) *Insetos peçonhentos*. O personagem é picado por insetos gigantes e asquerosos. Ele perde 2d12 PV e fica fraco até o fim da próxima rodada (Fort CD 20 reduz a perda de vida à metade e evita a condição). *Veneno*.
7) *Galhos afiados*. O personagem se arranha na vegetação dura e pontiaguda, sofrendo 2d4 pontos de dano de corte.
8) *Nenhum evento*. Nada acontece com o personagem.

Um personagem que caia inconsciente continua rolando os eventos no início de cada rodada, mas só sofre algo se rolar mordida de monstro, fumos ácidos ou insetos peçonhentos. Se não for retirado da área, acorda depois de quatro rodadas (mas mantém todas as outras condições).

Avançar (Sobrevivência ou outras, CD 20 ou 25) O personagem avança pelo pântano amaldiçoado. Ele pode usar Sobrevivência (CD 20) ou qualquer outra perícia que consiga justificar e que o mestre aprove (CD 25; cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez ao longo do perigo complexo). Se o personagem passar, acumula um avanço. Se falhar por 5 ou mais, deve fazer duas rolagens de evento na próxima rodada.

Guiar Aliado (Sobrevivência ou outras, CD 25 ou 30) O personagem avança pelo pântano amaldiçoado enquanto guia um aliado próximo (com o mesmo número de avanços ou um avanço a menos) ou carrega um aliado inconsciente. Isso funciona como avançar, mas aumenta a CD do teste para 25 (se for Sobrevivência) ou 30 (se for outra perícia). Se o personagem passar, ambos acumulam um avanço. Se falhar por 5 ou mais, ambos fazem duas rolagens de evento na próxima rodada.

Procurar Caminho (Investigação ou Percepção, CD 20) O personagem analisa o terreno em busca de uma saída. Se passar, ele ou um de seus aliados próximos (com o mesmo número de avanços ou um avanço a menos) recebe +5 no próximo teste de avançar ou guiar aliado.

Corrida Desesperada (Atletismo CD 20) O personagem dispara pelo pântano, buscando a saída sem se preocupar com sua própria segurança. Se passar, acumula dois avanços. Independente de passar ou não, deve fazer uma rolagem de evento como parte desta ação e sofre seus efeitos instantaneamente.

Oração de Salvaguarda (Religião CD 20, 1 PM) O personagem reza por proteção. Para usar esta ação, deve gastar 1 PM e fazer um teste de Religião (CD 20). Se passar, ele ou um de seus aliados pode rolar novamente o dado de evento no próximo turno e escolher qual resultado usar.

Recuar (nenhum teste necessário) O personagem recua, diminuindo seu número de avanços em um. Isso pode ser útil para ajudar um companheiro que ficou para trás.

Cataclismo

ND 17

Os deuses estão furiosos! Algo que o grupo fez — ou que outras pessoas fizeram — ofendeu o Panteão. Seja quem for o responsável, cabe aos personagens lidar com a ira divina.

Objetivo Aplacar as divindades ou, pelo menos, sobreviver à fúria delas. O cataclismo termina quando o grupo acumula 7 perdões (veja a lista de ações a seguir para meios de se conseguir um perdão) ou quando 1d6+3 rodadas se passam, o que acontecer primeiro.

Se o cataclismo acabar porque sua duração se encerrou, personagens devotos perdem seus poderes concedidos por uma aventura e seus PM totais são reduzidos permanentemente em –1d4. A fúria dos deuses pode ter esfriado, mas rancor divino não aplacado tem consequências!

Efeito No início de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10 e consultar a tabela abaixo. O evento rolado afeta todos os personagens do grupo.

Os personagens podem usar habilidades e/ou itens para evitar os efeitos dos eventos, como se estivessem em uma rodada de combate. Contudo, se fizerem isso, não terão direito a uma ação do perigo complexo nesta rodada.

Perigos Mundanos

O mestre pode adaptar os perigos desta seção para representar situações mais corriqueiras. Por exemplo, vento abrasador pode representar uma onda de calor — ainda perigosa, mas não tão letal quanto o perigo original. De forma similar, pântano amaldiçoado pode representar a travessia de um charco inóspito, mas não necessariamente sobrenatural. Para isso, diminua os danos e CD dos testes. Por exemplo, na travessia de um charco, o evento "mordida de monstro" pode representar o ataque de um jacaré ou jiboia, com estatísticas mais modestas (teste de ataque +14, dano 2d6+5).

1) *O vazio da existência*. Os deuses se afastam de Arton. Todos — mesmo aqueles que não são devotos — sentem um vazio espiritual e uma falta de propósito enormes. Todos os personagens ficam alquebrados. Para devotos, as perdas são ainda piores — poderes concedidos param de funcionar e magias divinas passam a exigir testes de Vontade (CD 25 + custo em PM da magia) para serem lançadas. Se o teste falhar, a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim. Se este evento for rolado novamente, cada personagem sofre 10d8 pontos de dano psíquico e perde 2d8 PM.
2) *Chuva de meteoros*. O firmamento adquire uma coloração alaranjada. Trovões retumbam. Então uma tempestade começa — mas o que cai do céu não é água, e sim grandes rochas flamejantes! Todos os personagens sofrem 15d6 pontos de dano de impacto, 15d6 pontos de dano de fogo e ficam caídos e presos (agarrados) sob as pedras. Um teste de Reflexos (CD 45) reduz o dano à metade e evita as condições. Um personagem preso pode escapar gastando uma ação padrão e passando num teste de Atletismo (CD 30).
3) *Raio fulminante*. Um raio cai na cabeça de um membro do grupo, definido aleatoriamente. O infeliz sofre 10d10+10 pontos de dano de eletricidade e 10d10+10 pontos de dano de luz. Outro personagem em alcance curto pode gastar sua ação da rodada para fazer um teste de Reflexos (CD 45). Se passar, consegue empurrar o amigo a tempo de dividir o dano sofrido com ele (cada um sofre metade do dano total).
4) *Terremoto*. A terra treme e se rasga, abrindo fendas que levam às entranhas do mundo. Personagens no solo precisam fazer testes de Reflexos (CD 45). Em caso de falha, caem numa fenda e sofrem 12d6 pontos de dano de impacto. Um personagem numa fenda pode escapar gastando uma ação completa e passando num teste de Atletismo (CD 30) ou usando um efeito que o movimente pelo menos 9m para cima — porém, a rodada do terremoto conta como condição terrível para lançar magias. No início da próxima rodada as fendas se fecham, matando todos que estejam dentro delas.

5) *Dilúvio*. Vagalhões surgem de todas as direções, atingindo o grupo com força (mesmo voadores são atingidos, pois a água também cai dos céus). Todos sofrem 10d12 pontos de dano de impacto e precisam fazer um teste de Atletismo (CD 30). Um personagem que falhe perde sua ação nesta rodada enquanto luta para não se afogar. As águas escoam no fim da rodada.
6) *Erupção vulcânica*. A terra treme se rasga e um vulcão surge no meio do grupo! Os personagens podem tentar escapar, o que exige se mover pelo menos 30 quadrados (45 metros) em 1 rodada de combate. Personagens que não conseguirem são atingidos por jatos de lava, sofrendo 20d6 pontos de dano de fogo no final desta rodada, mais 20d6 pontos de dano no final da rodada seguinte.
7) *Trevas entrópicas*. Tentáculos de escuridão colossais cobrem o mundo com sombras, deixando tudo opaco, pálido e gélido. Todos os personagens perdem 10d8 pontos de vida (Fortitude CD 45 reduz à metade).
8) *Fanáticos penitentes*. Turbas ensandecidas surgem de todas as direções e atacam os aventureiros, acreditando que, se os matarem, aplacarão os deuses. Todos os personagens sofrem 10d6 pontos de dano de perfuração nesta rodada e no final de cada rodada seguinte, até que os fanáticos sejam dispersados. Isso exige causar 200 pontos de dano à turba (como em uma rodada de combate, mas nenhum teste é necessário), ou que o grupo acumule três sucessos em testes de Diplomacia (CD 35) ou Intimidação (CD 30). Cada teste exige uma ação completa. Se o grupo causar dano letal à turba, deve rolar dois eventos no início da próxima rodada!
9) *Hoste celestial/Horda demoníaca*. Anjos descem dos céus — ou demônios surgem das profundezas — e atacam os personagens. Há um inimigo para cada personagem no grupo, e cada um deles faz um ataque (teste +47, dano 4d12+20) nesta rodada e no início de cada rodada seguinte, até serem mortos ou expulsos. Cada inimigo possui Defesa 50, +25 em testes de resistência e 1 PV.
10) *Reprovação divina*. A face gigantesca de um deus surge no firmamento e olha para o grupo com reprovação. É uma visão terrível e opressiva. Todos os personagens perdem metade de seus PV e PM atuais, e qualquer habilidade benéfica sob o efeito da qual estejam é encerrada.

Aplacar os Deuses (varia CD 50, 5 PM) O personagem tenta aplacar a fúria divina. O jogador deve descrever como faz isso (por exemplo, grita para os céus seus feitos heroicos ou reza silenciosamente por piedade) e fazer um teste de uma perícia pertinente. Se passar, o grupo ganha 1 perdão. Independente do sucesso no teste, a perícia usada não poderá ser usada novamente para esta ação, por qualquer personagem. Devotos recebem +5 nesta ação.

Martírio (Fortitude e Vontade CD 40) O personagem abre seus braços, expondo seu peito para os castigos divinos. Lâminas descem dos céus e retalham seu corpo; o personagem perde 4d12 pontos de vida. O personagem pode se encolher ou fazer um teste de Vontade (CD 40) para continuar de braços abertos. Se falhar, não tem coragem suficiente e se encolhe. Se passar, perde mais 4d12 pontos de vida. Mais uma vez, o personagem pode se encolher ou continuar exposto. Se quiser continuar, deve agora passar em um teste de Fortitude (CD 40). Se passar nesse segundo teste de resistência, perde mais 4d12 pontos de vida (para um total de 12d12 PV). O castigo enfim termina, saciando o desejo de vingança divina. O grupo ganha 1 perdão. Um personagem que seja bem-sucedido nesta ação não pode tentá-la novamente.

Procurar Abrigo (Atletismo ou Furtividade CD 40) O personagem procura abrigo ou se esconde dos deuses. Se passar, recebe +5 em testes de resistência contra eventos na próxima rodada e pode tentar testes de resistência mesmo contra eventos que normalmente não permitem isso. Nesse caso, a CD do teste é 45 e, se o personagem passar, reduz qualquer dano ou perda à metade.

Heroísmo (Iniciativa ou Percepção CD 40) O personagem fica atento para salvar outras pessoas. Se passar, fornece a um aliado +5 em testes de resistência contra eventos da próxima rodada, ou permite que esse aliado faça testes de resistência mesmo contra eventos que normalmente não permitem isso (veja a ação procurar abrigo).

Orar por Perdão (Religião CD 40, 5 PM) O personagem reza por piedade. Se passar, ele ou um de seus aliados fica imune a qualquer evento rolado na próxima rodada.

Estudar Escrituras (Religião CD 40) O personagem reflete sobre teologia, tentando descobrir o que pode aplacar a fúria divina. Se passar, fornece a ele mesmo ou a um aliado um bônus de +5 em um teste de aplacar os deuses.

Tabela 4-1: Ameaças por Nível de Desafio

Criatura	Grupo	ND
Luminar	Celestiais	?
Duende Menor	Fadas	1
Sílfide Travessa	Fadas	1
Diabrete	Abissais	2
Sátiro Arqueiro	Fadas	2
Pilly	Celestiais	3
Pégaso	Celestiais	3
Vento Abrasador	Perigos	3
Náiade	Fadas	3
Diabrete Negociante	Abissais	4
Aspecto de Lin-Wu	Aspectos	4
Aspecto de Marah	Aspectos	4
Dríade	Fadas	4
Dragonete	Fadas	4
Súcubo	Abissais	5
Aspecto de Allihanna	Aspectos	5
Aspecto de Khalmyr	Aspectos	5
Aspecto de Valkaria	Aspectos	5
Pântano Amaldiçoado	Perigos	5
Duende Maior	Fadas	5
Aucharai	Abissais	6
Aspecto de Kallyadranoch	Aspectos	6
Ninfa	Fadas	6
Jairuan	Gênios	6
Galokk Capanga	Gigantes	6
Rhayrivel	Abissais	7
Protetor	Celestiais	7
Shiradi	Celestiais	7
Eiradaan Guardião	Fadas	7
Gigante das Colinas	Gigantes	7
Trio de Carvarel	Abissais	8
Fado	Celestiais	8
Sílfide Encantadora	Fadas	8
Velha Bruxa	Fadas	9
Kemooz	Gênios	9
Gigante das Rochas	Gigantes	9
Gigante do Gelo	Gigantes	9
Gigante dos Mares	Gigantes	9
Jhumariel	Abissais	10
Yazzu	Gênios	10
Galokk Guarda-Costas	Gigantes	10
Probo	Celestiais	11
Gigante do Fogo	Gigantes	11
Gizzehi	Gênios	12
Eiradaan Nobre	Fadas	13
Gigante Bicéfalo	Gigantes	13
Margharon	Abissais	14
Parcus	Celestiais	14
Allaraz	Gênios	14
Pégaso de Khalmyr	Celestiais	15
Muhir	Celestiais	15
Dabbus	Gênios	15
Orel	Celestiais	16
Cataclismo	Perigos	17
Avatar de Arsenal	Avatares	18
Avatar de Thwor	Avatares	18
Avatar de Hyninn	Avatares	19
Avatar de Lin-Wu	Avatares	19
Avatar de Marah	Avatares	19
Avatar de Sszzaas	Avatares	19
Avatar de Thyatis	Avatares	19
Gigante Real	Gigantes	19
Avatar de Allihanna	Avatares	20
Avatar de Kallyadranoch	Avatares	20
Avatar de Lena	Avatares	20
Avatar de Megalokk	Avatares	20
Avatar de Tanna-Toh	Avatares	20
Fúria Extrema	Celestiais	20
Abahddon	Abissais	S
Lamashtu	Abissais	S
Avatar de Aharadak	Avatares	S
Avatar de Azgher	Avatares	S
Avatar de Khalmyr	Avatares	S
Avatar do Oceano	Avatares	S
Avatar de Tenebra	Avatares	S
Avatar de Wynna	Avatares	S
Avatar de Nimb	Avatares	S+
Avatar de Valkaria	Avatares	S+
Gigante Máximo	Gigantes	S+

PODER DIVINO!
Em Arton, heróis podem servir a uma de diversas divindades, ganhando poderes divinos em troca de propagar seus ideais. Pois neste mundo, os deuses podem ser seus maiores aliados — ou seus piores inimigos!
Deuses de Arton revela os maiores segredos dos deuses e as mais poderosas habilidades para seus campeões.
Este livro contém:
Clero Detalhado. Tudo sobre personagens devotos de cada deus, incluindo os severos fundamentalistas.
Panteão Repaginado. Deuses caem, deuses ascendem. Os atuais vinte deuses e as fichas de seus avatares. Os antigos deuses. Como estará sua divindade favorita?
Frade. Uma nova classe básica. Surge o mago sagrado, o mais poderoso conjurador divino!
Novas Distinções. Cavaleiro de Khalmyr, detetive de Tanna-Toh, inquisidor de Wynna e outros heróis santos.
Milagres sem Fim. Dezenas de novos poderes concedidos, além de magias divinas, itens esotéricos, itens litúrgicos e artefatos sagrados.
Deuses Menores. Tenha um deus ao seu lado... ou torne-se um.
Ameaças Divinas. Celestiais, abissais, fadas, gênios, gigantes e outros adversários.
Você vai lutar pelos deuses? Ou contra eles?
JAMBÔ
jamboeditora.com.br